NUMER ŁĄCZONY Z PŁYTĄ CD

nr indeksu 351555 nr 25/26 7 grudnia 2000 r.

6,50 zł

# CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

WIELKI KONKURS ŚWIĄTECZNY
WSPANIAŁE NAGRODY DLA NASZYCH CZYTELNIKÓW!

## Groźne aniołki
## Tomb Raider Chronicles
## No One Lives Forever
## Tekken Tag Tournament






## Blair Witch 2
Z pamiętnika czarownicy

## Final Fantasy 9
Tego nie można przegapić!

## Escape from Monkey Island
Nowe kłopoty Guybrusha Threepwooda




Sprzęt: Tajemnice PlayStation 2

# W Numerze...



CLICK!
Wydanie świąteczne
25-26/2000

Nie ma płyty? Zapytaj swojego sprzedawcę!

## Święta tuż, tuż...

Z tej okazji przygotowaliśmy dla Was moc niespodzianek. Trzymacie właśnie w rękach nasz specjalny, powiększony numer świąteczny, jedyny, jaki ukaże się w grudniu. Doszliśmy do wniosku, że bardziej Wam się spodoba, gdy dorzucimy 20 stron i płytę CD ze świetnymi demami, niż dwa razy wydamy normalny numer. Niestety, specjalne wydanie ma też specjalną cenę. Wierzymy jednak, że treść CLICKA! 25/26 jest warta tego wydatku!

Czekają na Was recenzje najlepszych gier roku – prawdziwych hitów, a także druga i ostatnia część poradnika do Red Alert 2, arcyciekawa część poświęcona technice i wreszcie wielki konkurs świąteczny z supernagrodami.

A więc WESOŁYCH ŚWIĄT i DOBREJ ZABAWY.

Redakcja

Uwaga: Następny numer za miesiąc! 4 stycznia

**Czas na wełnianą grę. Owieczka to nowy przebój, który ma zawojować świat**

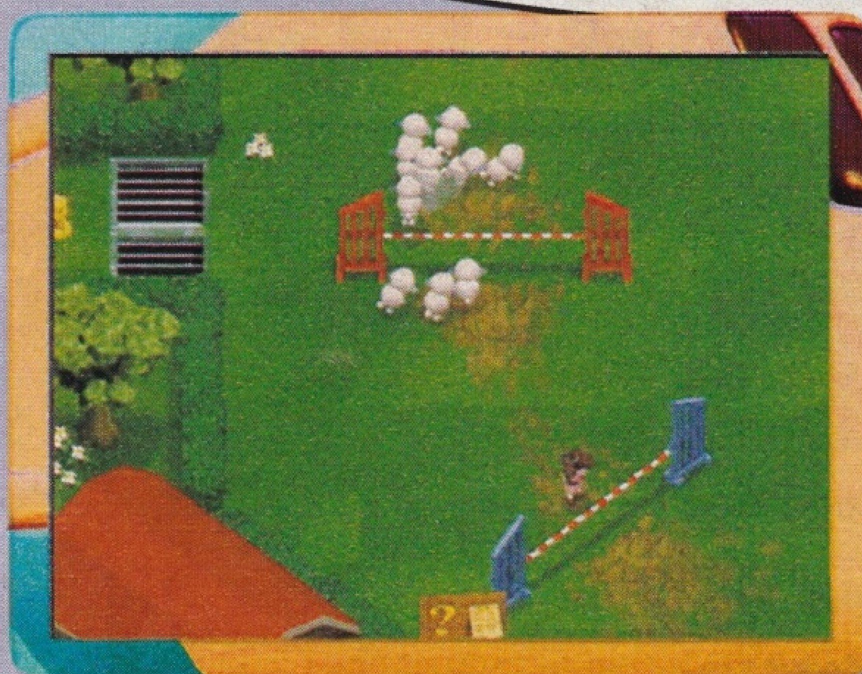
# SHEEP

No tak, były już symulatory policjantów, strażaków, hydraulików i lekarzy. Nadszedł czas na pasterza. **Oczywiście nie jest to takie zwyczajne wypasanie owiec na hali. Twoje zadanie polega na przeprowadzeniu stada owiec od punktu startowego do mety poprzez 35 coraz trudniejszych poziomów.** A co jest po drodze? No cóż, plansze do SHEEP przypominają poligon zmieszany z koszmarnym placem zabaw i ścieżką zdrowia. Na twoje owieczki czyhają niezliczone niebezpieczeństwa – ciągniki mogące rozjechać „na płasko" biedne zwierzątka, odrzutowce, które spalają owieczki ogniem swoich silników, pola minowe, siatki pod napięciem czy wreszcie krowy. Oj tak, krowy są najgorsze. Musisz się ich strzec. To one jeżdżą traktorami albo, co gorsza, na rowerach. I robią to tylko po to, aby przeszkodzić twoim owcom w dotarciu na górę Muflon. Ale to nie wszystko. Czas, abyś dowiedział się prawdy o Owcach. Widzisz, one nie są takie zwyczajne... One tylko udają głupie stworzenia, których całym sensem życia jest jedzenie trawy. Tak naprawdę Owce nas obserwują! Dlaczego? Dlatego, że chcą poznać zwyczaje ludzi i naszą planetę. Tak, tak. One są z Kosmosu!

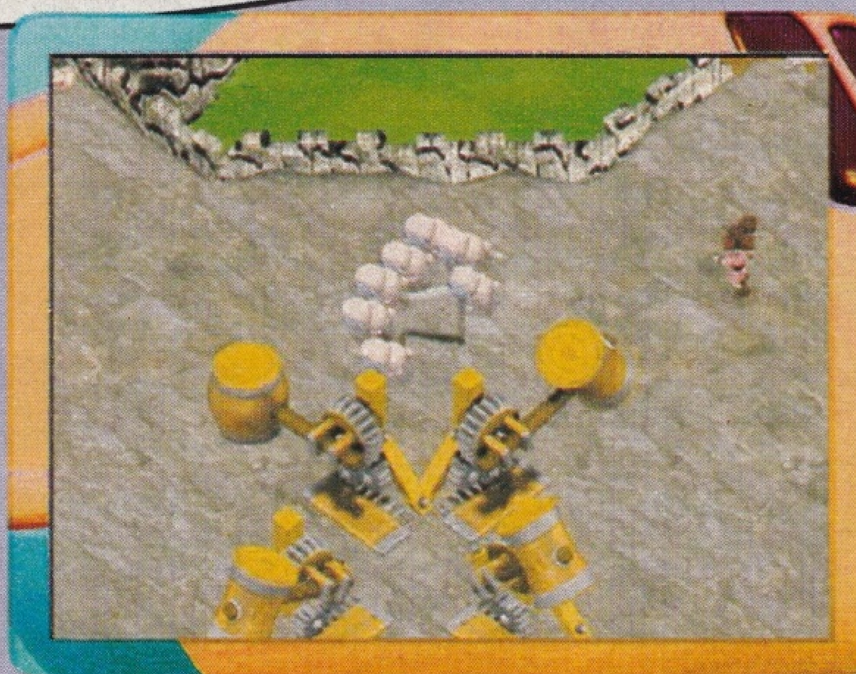
**Owieczki przybyły do nas z innej planety. Jednak te, które zamieszkały na Ziemi, zupełnie się rozleniwiły i zapomniały o swoich przodkach.** Jednak kosmiczni pobratymcy tych zwierzątek postanowili zabrać ziemskie owce do domu. Niestety, na planetę zawitał także straszny Pan Pear, wróg wełnianych kosmitów. **Twoim pasterskim zadaniem jest przeprowadzić owce bezpiecznie aż do miejsca spotkania z ich kuzynami z odległej planety tak, aby nie stała się im żadna krzywda.**

Jak widać, SHEEP to jeden wielki zgryw z takich filmów jak „E.T" czy „Bliskie spotkania trzeciego stopnia". **Masz do dyspozycji czterech bohaterów.** Jedną z nich jest Bo Peep. Dziewczyna, która w dzień jest pasterką, a w nocy początkującą gwiazdą rocka. Stanowi skrzyżowanie Björk z Courtney Love. Cechą szczególną Bo Peep jest jej miłość do małych owieczek i umiejętność postępowania z nimi. Druga postać to Adam Halfpint, były menadżer bankowy, obecnie... pasterz, mix Muldera z Brucem Willisem. Kolejna dwójka bohaterów to psy pasterskie – Montley i Shep.

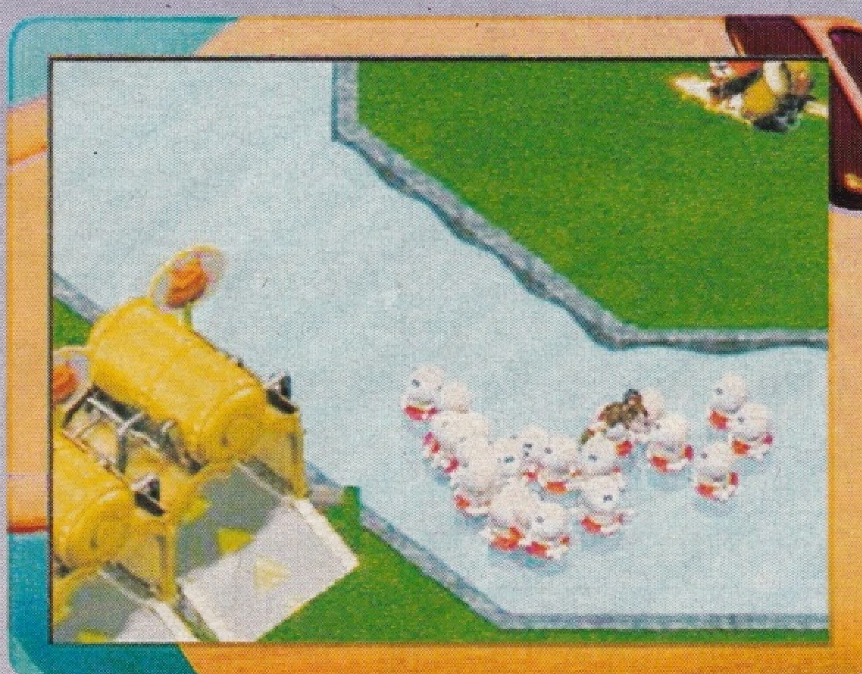
**Dalej wybierasz opcję owiec. Brzmi dziwnie, nieprawdaż? W każdym razie w grze występuje kilka gatunków tytułowych zwierzątek.** Są owce pastewne – krótkowłose. Przemysłowe, o wełnie w sam raz do strzyżenia. Długowłose, swoista subkultura gatunku, no i na koniec owieczki świeżo po strzyżeniu – odmiana Neo Genetic. Każdy gatunek zachowuje sie zupełnie inaczej, każdy ma swoje zalety i wady. Ale wszystkie są zupełnie, bezdennie, totalnie głupie! Raz, dwa, wpadną na zastawione przez złego człowieka pułapki, dadzą się rozjechać, podpalić czy wysadzić w powietrze. Zrobią wszystko dla kilku cukierków. **Teraz już wiesz, jak bardzo im jesteś potrzebny. Bez dobrego pasterza z pewnością nie dadzą sobie rady i zginą zanim przybędzie odsiecz z Kosmosu.**



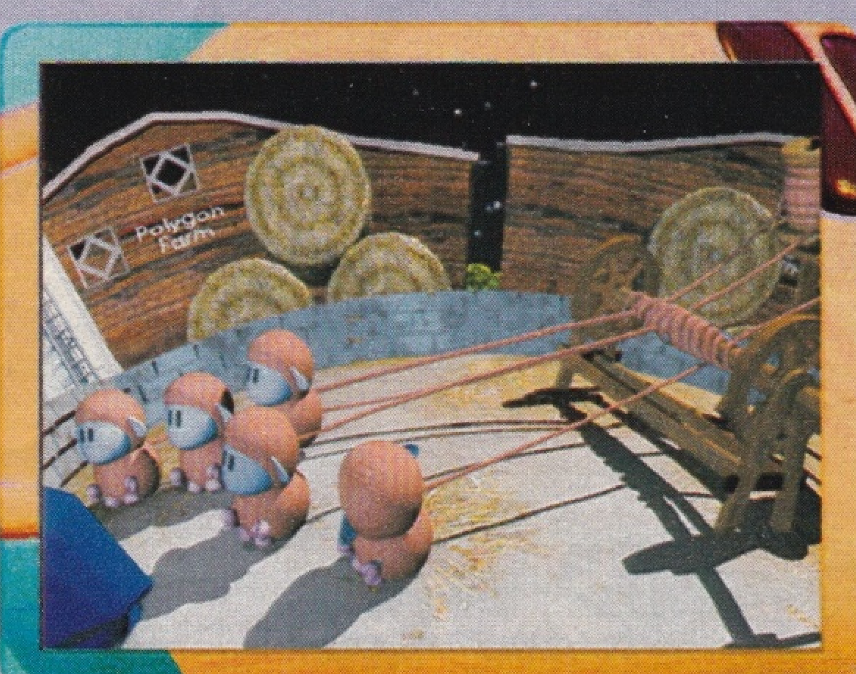
*Życie owiec przypomina czasami jedną Wielką Pardubicką...*



*Można wpaść pod wielki młot wbijający głęboko w ziemię...*



*Albo wpaść pod przejeżdżający akurat po pastwisku walec...*



*Tak, tak, chyba już pora wracać do mamusi, w Kosmos*

*Jak to miło być owieczką. Można cały dzień skubać soczystą trawkę i o nic się nie troszczyć. Ach..*

*Meee, meee! To nie prawda, że owce są głupie. My tylko tak się maskujemy*




Zabawna i kolorowa strona, z której dowiesz się wszystkiego o grze. Poznasz charakter owieczek i ich perypetie



PC | PSX | N64 | DC | A

**Sheep**
Wielkie Wypasanie

| | | |
|---|---|---|
| ok.130 zł | Empire Inter. / IM Group | 1 gracz |

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM, 320 MB HD

| Grafika | Dźwięk | Frajda |
|---|---|---|
| 4 | 4 | 4 |

\+ Humor, ładniutka grafika i sympatyczne owieczki, będzie też wersja polska

– Starszych graczy Sheep nie wciągnie. Młodszych mogą przerazić sceny mordowania owiec

**Jeśli bardzo ci się nudzi, a grałeś już policjantami, komandosami i facetami od ratowania świata, to wciel się w pasterza. Jeśli chcesz...** **4**

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

# Wasze TOP

Diablo II

The Sims

GTA 2

1. **Diablo 2** — BLIZZARD / CD PROJEKT – PC (poprzednio: 2)
   No i stało się! Niby nie taki diabeł straszny, a jednak Simowie się przestraszyli!
2. **The Sims** — MAXIS / EA / IM GROUP – PC (poprzednio: 1)
   Cóż za przykrość. Niestety, tym razem rodzinka musi się zadowolić 2 miejscem
3. **Grand Theft Auto 2** — TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX (poprzednio: 3)
   Mistrz kierownicy nadal świetnie sobie radzi i z wprawą wyprzedza wrogów
4. **Worms Armageddon** — MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC (poprzednio: 4)
   Robaki trzymają się nieźle. Plasują się zaraz za ścisłą czołówką
5. **Age of Empires 2** — MICROSOFT – PC (poprzednio: 8)
   Ohoho, co za skok. Warto było czekać, by obejrzeć taki triumf
6. **Quake 3** — ID SOFTWARE / LEM – PC, N64 (poprzednio: 7)
   Gra legenda, gra mistrz, gra... która wspina się powoli i powoli. Albo spada
7. **Driver** — GT INTERACTIVE/LEM/SONY – PC, PSX (poprzednio: 6)
   Wprawdzie spada o jedno miejsce, ale jazda trwa dalej. Ciekawe co na to DRIVER 2
8. **Tomb Raider 4** — EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC (poprzednio: 10)
   Lara zabłądziła na dobre. A do tego teraz pojawiły się jakieś Kroniki na jej temat
9. **Settlers 3** — BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC (poprzednio: 15)
   Mroczny Lud depcze po piętach, więc dzielne plemię ucieka. Na szczyt listy
10. **Diablo** — BLIZZARD / CD PROJEKT – PC (poprzednio: 11)
    Zaszczytne miejsce, zwłaszcza gdy młodszy brat króluje na szczycie

## Zasady losowania nagród

**1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.**
**2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.**
**3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.**
**4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.**
**5. Jeśli wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.**
**6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7**
**7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.**

**CLICK! AKCJA!**

Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę ICEWIND DALE ufundowaną przez:

CD PROJEKT

## Grupa pościgowa

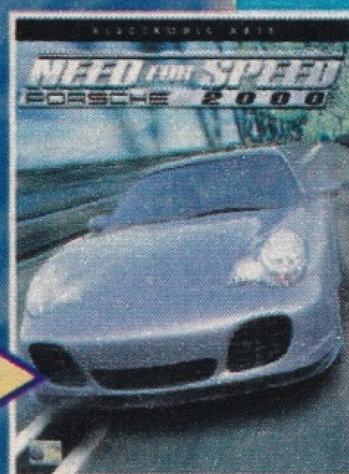
21. **Nox** — WESTWOOD / IM GROUP – PC
22. **Tekken 3** — NAMCO / SONY – PSX
23. **Wrota Baldura** — INTERPLAY / CD PROJEKT – PC, PSX
24. **Majesty** — MICROPROSE / CD PROJEKT – PC
25. **NBA Live** — EIDOS / IM GROUP – PC, PSX

# P 20

## Notowania z ostatnich 2 tygodni




**11** ### FIFA 2000
**EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX**
5
*A co to za historia? Czyżby znudziła was piłka nożna. Niemożliwe*



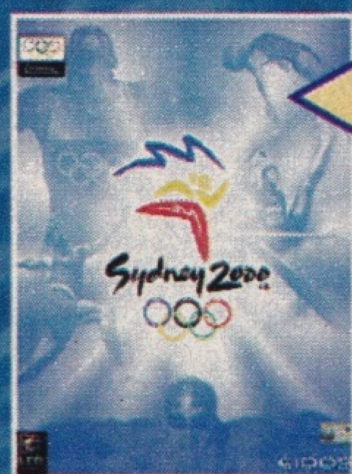

**12** ### Need for Speed: Porsche
**EA / IM GROUP – PC, PSX**
15
*Lekko dodano gazu i od razu widać efekty. Porsche przesuwa się do przodu*



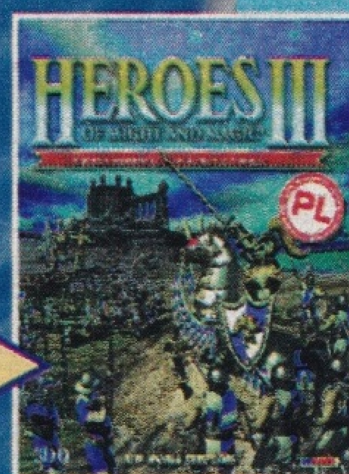

**13** ### Icewind Dale
**INTERPLAY / CD PROJEKT – PC**
P
*Mroczne komnaty i lodowcowe klimaty powracają na listę. A zima tuż, tuż*



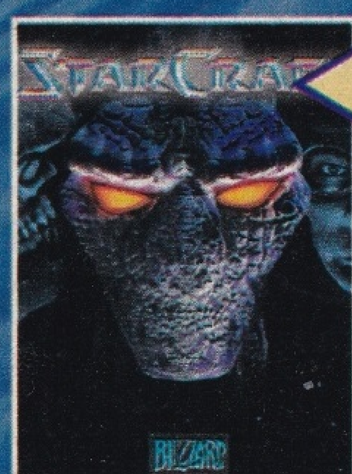

**14** ### Faraon
**SIERRA / PLAY IT – PC**
P
*Starożytne cywilizacje też walczą na Waszej liście. Pojawił się sam Faraon*




**15** ### Sydney 2000
**EIDOS / IM GROUP– PC, PSX**
16
*Od zakończenia Igrzysk minęło sporo czasu, ale sportowych zmagań nigdy dość*




**16** ### Heroes of M&M 3
**3DO / IM GROUP – PC**
18
*Trochę wysiłku włożonego w działania bitewne i od razu w górę!*



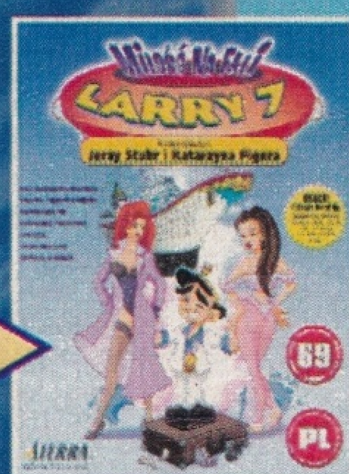

**17** ### Starcraft
**BLIZZARD / CD PROJEKT – PC**
20
*W Kosmosie nadal trwa kosmiczne zamieszanie. Bitwa w toku*




**18** ### Grand Theft Auto
**TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX, GBC**
12
*Czyżby złodzieje samochodów zostali wreszcie złapani przez policję?*




**19** ### UEFA Euro 2000
**EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX**
19
*Piłka w wydaniu europejskim nie budzi już takich emocji, co kilka miesięcy temu*




**20** ### Larry 7
**SIERRA / CD PROJEKT– PC**
N
*Podstarzały i łysiejący Larry rozpoczyna walkę o szczyt listy*

*A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Ciebie zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów*

**26** **Unreal Tournament** – GT INTERACTIVE / LEM – PC

**27** **MDK 2** – INTERPLAY / CD PROJEKT – PC, PSX

**28** **Need For Speed IV** – EA / IM GROUPE – PC

**29** **Quake 2** – ID SOFTWARE / LEM – PC, N64

**30** **C&C Red Alert 2** – WESTWOOD/IM GROUP -PC

## Przeboje ze świata




**HOT**

### Pokemon Srebrny
**NINTENDO – GBC**
*Jak widać, nie tylko u nas pokemonomania szaleje na całego. Milusie zwierzątka przypuściły atak na wszystkie kontynenty!*






**HOT**

### Who Wants To Be a Millionaire
**DISNEY SOFTWARE – PC, PS, DC, GBC**
*Odpowiedź na to pytanie nie powinna być skomplikowana. Każdy!*






**HOT**

### Dragon Quest VII
**ENIX – PS**
*W kraju Kwitnącej Wiśni ta gra skoczyła z 26 pozycji na pierwszą i sprzedała się w niesamowitej liczbie egzemplarzy*



## Co się dzieje z...



### Black & White
**ELECTRONIC ARTS / IM GROUP – PC**
*Jej twórcy mówią tak: „Chcieliśmy zrobić dobrą grę i mieliśmy ją wydać szybko. Teraz już nie podajemy dokładnego terminu". Ostatnio premierę zapowiedziano jednak na styczeń...*



### Max Payne
**GATHERING OF DEVELOP. / PLAY IT – PC**
*Tym razem twórcy tej rewelacyjnie zapowiadającej się (od ponad 2 lat) gry akcji mówią, że wydadzą grę, kiedy ją zrobią. Co za genialne odkrycie! Ostatni termin premiery: maj 2001*



### The Real Neverending Story
**DISCREET MONSTERS – PC**
*O tej przygodówce pisaliśmy w jednym z pierwszych numerów CLICKA! Miała ukazać się we wrześniu, ale gdzieś zniknęła. To chyba naprawdę będzie Niekończąca Się Opowieść*

## NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE



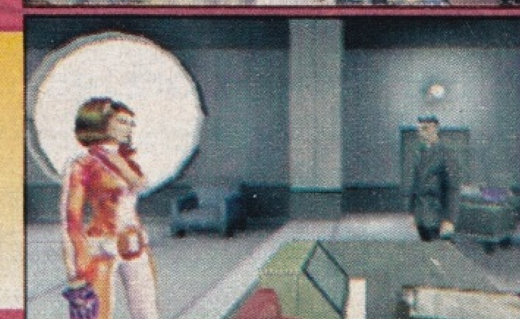

**1** ### Tomb Raider 5 Chronicles
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX
*Lara Croft zaginęła w niewyjaśnionych okolicznościach w części czwartej gry. Teraz nie pozostaje więc nic innego, jak powspominać nieboszczkę*



**2** ### Final Fantasy IX
SQUARESOFT – PSX
*Ostatnia i niepowtarzalna okazja dla właścicieli Playstation, żeby porozkoszować się Fantastyczną serią*



**3** ### No One Lives Forever
FOX INTERACTIVE / IIM GROUP – PC
*Nikt chyba nie ma już wątpliwości, że dzisiejszy świat należy do silnych i nieustraszonych kobiet*



**4** ### Tekken Tag Tournament
SONY – PS 2
*Wielki przebój na wielki początek. Tym tytułem otwieramy dział poświęcony nowej konsoli*



**5** ### Escape from Monkey Island
LUCASARTS / LEM – PC
*Guybrush i Elaine powracają w czwartej części serii, by po raz kolejny zmierzyć się z podstępnym LeChuckiem*



# TOMB



**Pojawianiu się kolejnych części przygód Lary Croft nie może przeszkodzić nawet śmierć głównej bohaterki. Jak większości fanów pani archeolog wiadomo, tym razem nie są to nowe przygody, tylko wspomnienia różnych wydarzeń z jej życia**



*Kocie ruchy i kombinezon są bardzo pomocne podczas przekradania się do tajnego laboratorium*



*Ach, co za pech. Jakiś nieproszony gość. Trzeba będzie się nim zająć. Skutecznie*

Ciała Lary Croft nigdy nie odnaleziono. Jej pogrzeb był skromny i cichy. Przybyła tylko najbliższa rodzina i kilku przyjaciół. Ceremonia odbyła się na cmentarzu, w strugach deszczu. **Później najbliżsi panny Croft udali się do pałacu rodzinnego, aby powspominać jej krótkie, acz barwne życie. Historie same cisnęły się na usta.** Wystarczyło rozejrzeć się po pokojach. Każdy przedmiot, każdy eksponat związany był z jakąś historią, w której brała udział Lara. Wśród wspomnień pojawia się np. opowieść o dziecięcej przygodzie bohaterki, która, gdy miała jakieś 16 lat, na małej irlandzkiej wysepce po raz pierwszy znalazła się w poważnych tarapatach. Jest dziwna historia związana z tajemnicą katastrofy łodzi podwodnej, która swą atmosferą przypomina odcinki „Z Archiwum X". Wspomina się także epizod, w którym Lara wcieliła się w rolę szpiega i zakradła się do pilnie strzeżonego wieżowca. Ale wszystko rozpoczyna się od opowieści o pewnym drogim kamieniu i włoskiej operze.

**Jak widać, TOMB RAIDER CHRONICLES nie jest następną częścią przygód Lary.** Pomysł ze wspominkami jest bardzo ciekawy, a opowieści naprawdę wciągające. **Grając w poszczególne epizody odkrywasz coraz więcej szczegółów z życia Miss Croft.** Dowiadujesz się o jej przyjaciołach, wrogach, sprzymierzeńcach i podróżach. Poza tym działa tu jeszcze dodatkowy impuls zmuszający do wytężenia sił i dalszej gry. Chcesz przecież przekonać się, jak każda z tych historii się skończyła, zobaczyć film wieńczący dany epizod i przekonać się, jaka będzie kolejna opowieść. Nie zdradzając zbyt wiele, wystarczy dodać, że wszystkie zostały naprawdę ciekawie pomyślane i nie są względem siebie wtórne. Inna historia – inne miejsce, nowi przeciwnicy i nowe sposoby działania. **No, na monotonię nie można tu narzekać.** W Rzymie bohaterka trafia do zrujnowanych korytarzy, położonych głęboko pod starymi dzielnicami. Poszukując magicznego kamienia, Lara zawędrowała tam, gdzie antyczni bogowie ciągle mają swoją moc. Sal ciągle strzegą żelazne posągi kolosów, a w korytarzach roznosi się echem warczenie lwów i krzyki gladiatorów. **Epizod w Wiecznym Mieście to najbardziej klasyczna w klimacie przygoda z CHRONICLES.** Podziemne korytarze, pułapki, dzikie zwierzęta – jednym słowem: wszystkie znaki rozpoznawcze TOMB RAIDERA. Zupełnie inaczej prezentuje się historia z łodzią podwodną. Klimat, o czym była już mowa, to coś pomiędzy Strefą Zmroku a przygodami spółki Mulder & Scully. I znowu, nie zdradzając zbyt wielu szczegółów, można powiedzieć, że cała historia kręci się dookoła dziwnego ładunku, jaki przewoził U-boot. Wszystko wskazuje na to, że w jednej ze skrzyń Coś było. To Coś wyszło i zabiło marynarzy. Jak widać, klimat zupełnie niespotykany w serii TOMB RAIDER. Ale taka „innowacja" wyszła grze na dobre – epizod naprawdę trzyma w napięciu.

No, dłużej już zwodzić nie wypada, czas napisać o tym, jak gra się w nowego TOMB RAIDERA. **Wszystkich, którzy oczekują nie wiadomo jakich rewolucji, czeka**

## Lara Croft na konsoli



*Popularna pani archeolog ma się świetnie także na konsoli Playstation. Te same przygody, ta sama bohaterka i taki sam obraz, tyle że na ekranie tv*



# RAIDER CHRONICLES

**mały zawód. Rewolucji nie ma.** Wszystko jest po staremu, z małymi wyjątkami. Czy to źle? A czy poprzednie części TOMB RAIDERA były złe? A skądże! I tym razem wszystko jest na swoim miejscu. Grafika bez zmian, czyli na odpowiednim poziomie, dźwięki również. Lara rusza się jak... Lara, bo jakżeby inaczej. W takim razie jakie są te „małe wyjątki"? Otóż, oczywiście zgodnie z tradycją, Lara wzbogaciła swój asortyment o kilka nowych sztuczek, a ekwipunek o nowe zabawki. **Teraz, oprócz przewrotów, skoków, piruetów i innych klasycznych już akrobacji, potrafi także chodzić po linie oraz huśtać się na poręczach.** Dodatkowo pojawiła się także opcja „szukanie". Wystarczy podejść do jakiejś skrzynki, szafki czy kufra, a nasza dziewczynka szybko wyniucha, czy nie ma tam jakichś smakołyków. Poza tym Lara nauczyła się wreszcie walczyć wręcz. No, może nie dorównuje jeszcze Trinity z Marixa, ale zna dyskretny cios, dzięki któremu może skutecznie ogłuszać przeciwników. Wystarczy dobrze się schować, poczekać, aż wróg odwróci się plecami i – bach! W ruch idzie albo lekka pałka, albo chloroform. Mały bajer, a cieszy – Lara Superszpieg. Ponadto na wyposażeniu Miss Croft znajdują się klasyczne pistolety, rewolwer, śrutówka, Uzi i inne stare sprzęty. Lara ma też karabin snajperski, wspomniany chloroform oraz wyrzutnik harpunów z linką do wspinaczki (bardzo miły wynalazek).

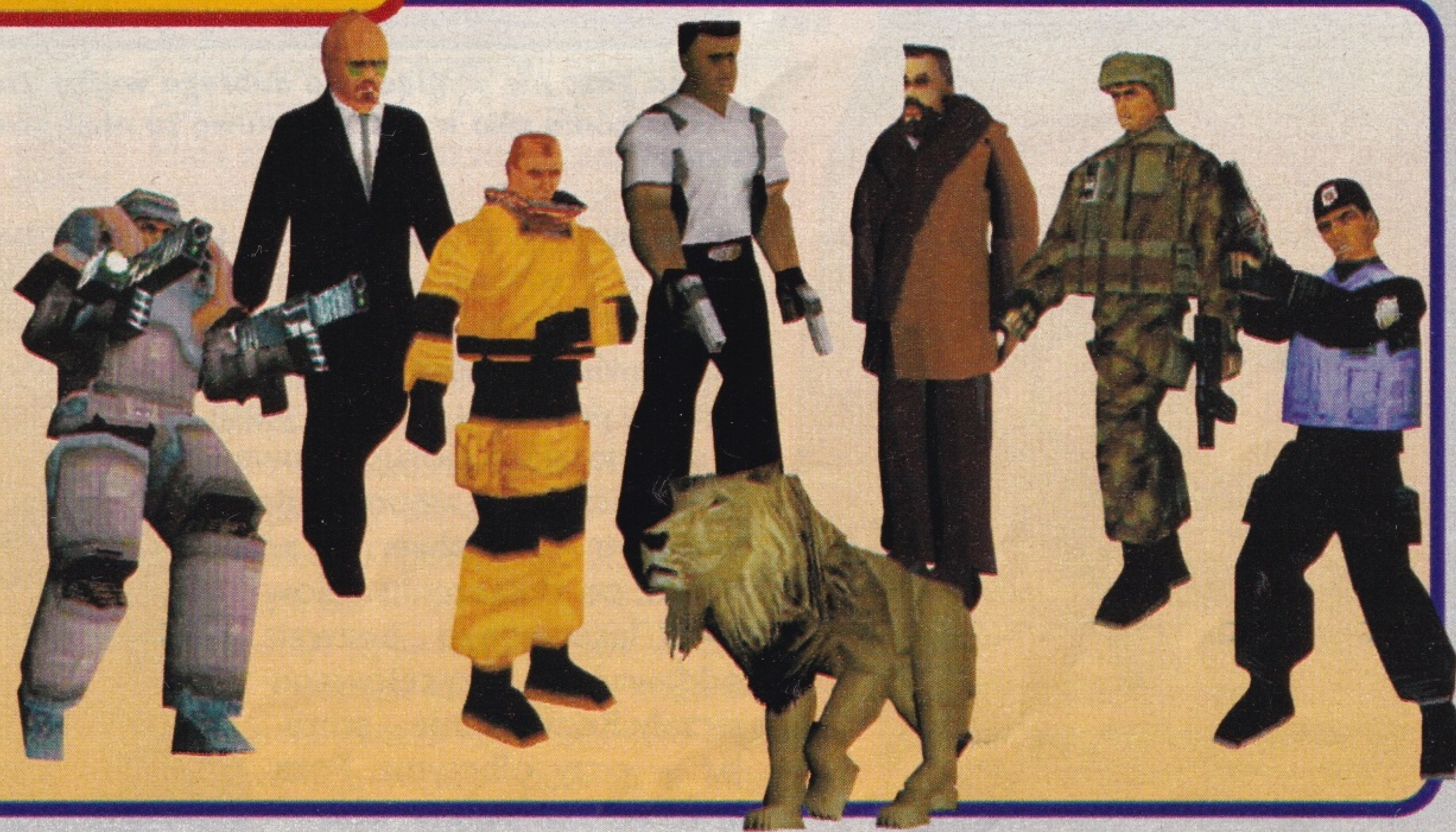
Przeciwnicy pani archeolog to wrogowie starzy i nowi. Są więc psy, roje nietoperzy i watahy szczurów. Są lwy i koledzy Spartakusa, którzy strzegą Koloseum. Są ludzie: bandyci, terroryści, żołnierze, oraz potwory: wielkie posągi, a nawet trzygłowa bestia jako żywo przypominająca smoka. Na szczęście to nie gra fantasy. Nie trzeba tu mieć magicznego miecza, para Uzi skutecznie dziurawi wszystkie maszkary, które popełnią błąd i staną na drodze Lary Croft. **Co prawda przeciwnicy nie są już tak naiwni i nie tak łatwo ich oszukać czy pokonać.** Jedni są bardzo szybcy, inni miotają kulami energii, ognistymi pociskami czy błyskawicami. Jeszcze inni lubią się chować i atakują z zasadzki. A wszyscy mają oczy i uszy dookoła głowy, reagują na hałas i naprawdę trudno ich podejść.

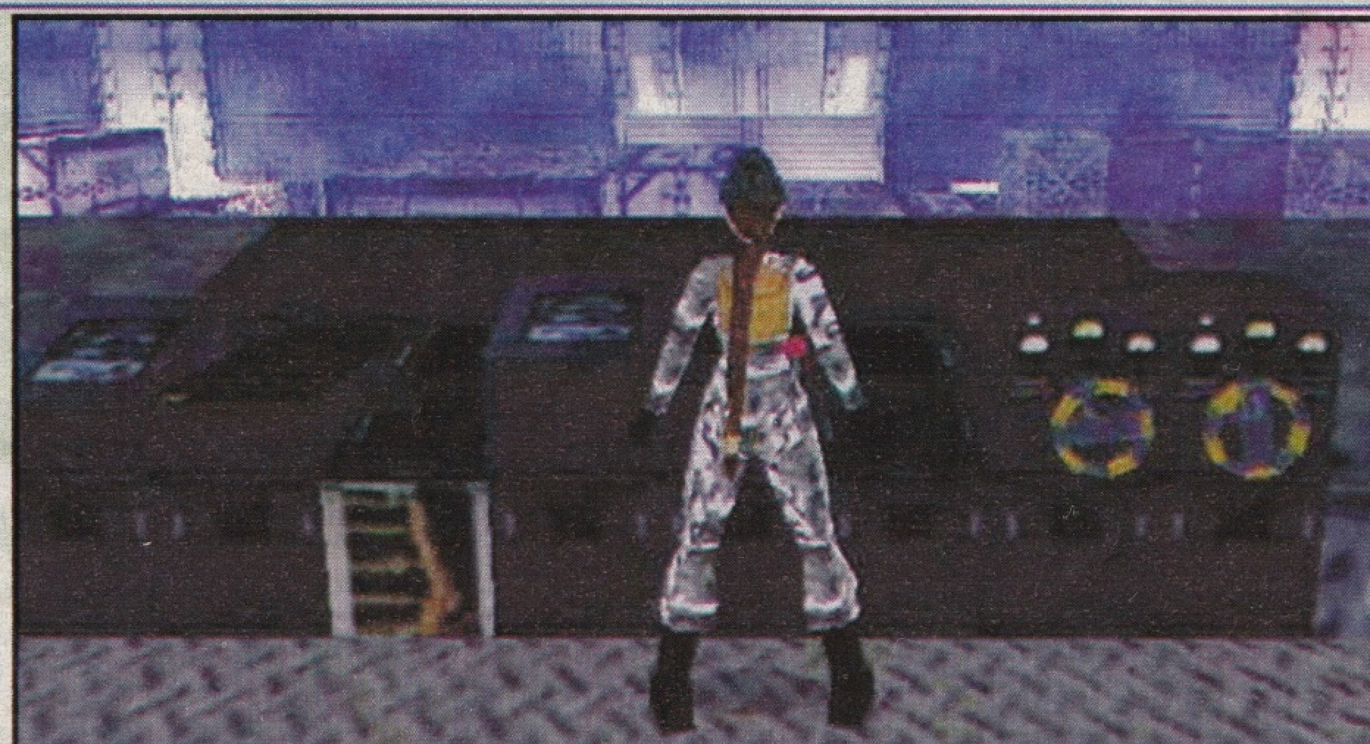
Struktura poszczególnych plansz to sama esencja serii TOMB RAIDER. Korytarze, półki skalne, szczeliny, przepaście, wilcze doły i wyskakujące ze ścian ostrza. Jest tego tyle, że teraz

## Ci wspaniali mężczyźni...

W TOMB RAIDER: CHRONICLES Lara Croft spotyka na swej drodze całą gromadę bardzo oryginalnych postaci. Aż chciałoby się zakrzyknąć z wrażenia, patrząc na tych przystojniaczków. Co za ciuchy, co za buźki. I pomyśleć, że wszyscy mogą jeszcze nieźle zaszkodzić pani archeolog.

Ale co w tym towarzystwie robi lew? Niech pozostanie to przed grą niespodzianką.

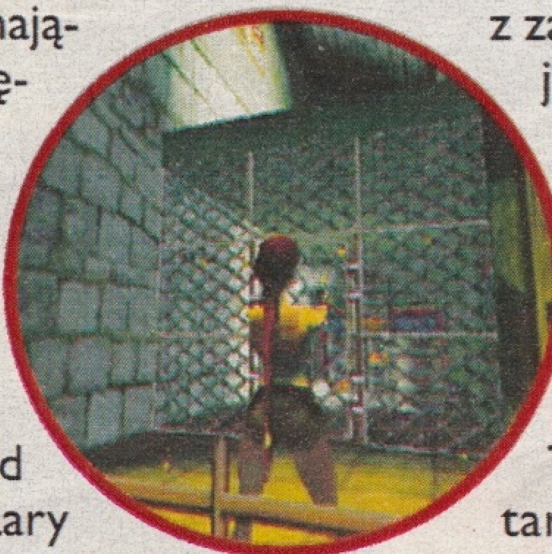


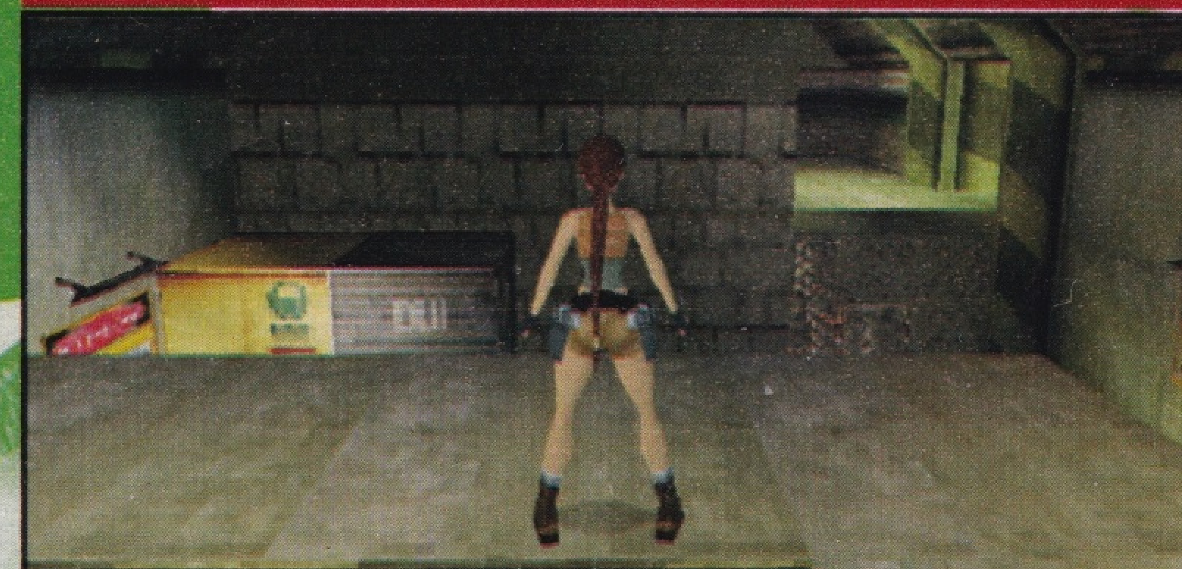


Tajemnica łodzi podwodnej może być wreszcie rozwiązana. Już za chwilę Lara wejdzie na pokład



Czy zima, czy mróz, Lara zawsze gotowa do akcji. Na tę okoliczność przywdziała gustowną czapeczkę





Jak zawsze, Lara w pełnej gotowości. Pod ręką ma dyżurne spluwy na nieproszonych gości



Nasza Lara aby osiągnąć swój cel, strzela skacze i biega a nawet pływać się nauczyła!



# Modna Lara

**Tym razem cztery opowieści i cztery wcielenia ulubionej bohaterki gier komputerowych (i nie tylko)**



### Superagent

*Inspiracja MATRIXem jest oczywista. W obcisłym czarnym kombinezonie Lara porusza się cicho i zgrabnie, ale przede wszystkim świetnie wygląda. Zestaw ze słuchawkami i mikrofonem to przede wszystkim ekstrawagancka ozdoba, ale w sumie może się również przydać w rozmowach z operatorem*



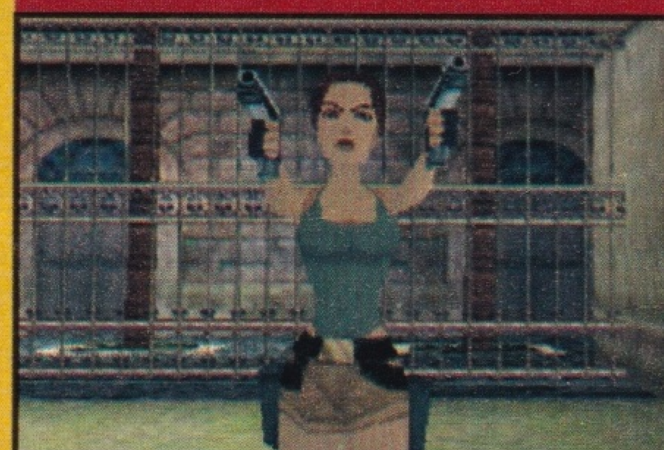
### Pani Major Croft

*Klasyczne „bojówki", kurtka i twarzowa czapeczka. Kamuflaż zgodny z najnowszą modą prosto z Syberii – w odcieniach zimowych. Autorem tej kolekcji jest znany projektant, który obecnie pracuje dla jednostek SAS, w związku z czym jego nazwisko zostało utajnione*



### Ładna Szesnastka

*Dla miłośników mody młodzieżowej mamy dobrą nowinę. Również w tym wydaniu można się nosić á la Lara. Dwa kucyki, obcisły top i mednie prześwitujący brzuszek – to główne elementy tego stylu. Czyż nie przypomina Britney Spears?*



### Klasyka

*Obcisłe zielone body podkreślające doskonałą figurę. Krótkie brązowe szorty, zgrabny, mały, acz pojemny plecaczek na śrutówkę i amunicję oraz obowiązkowo białe skarpetki z ciężkimi butami*

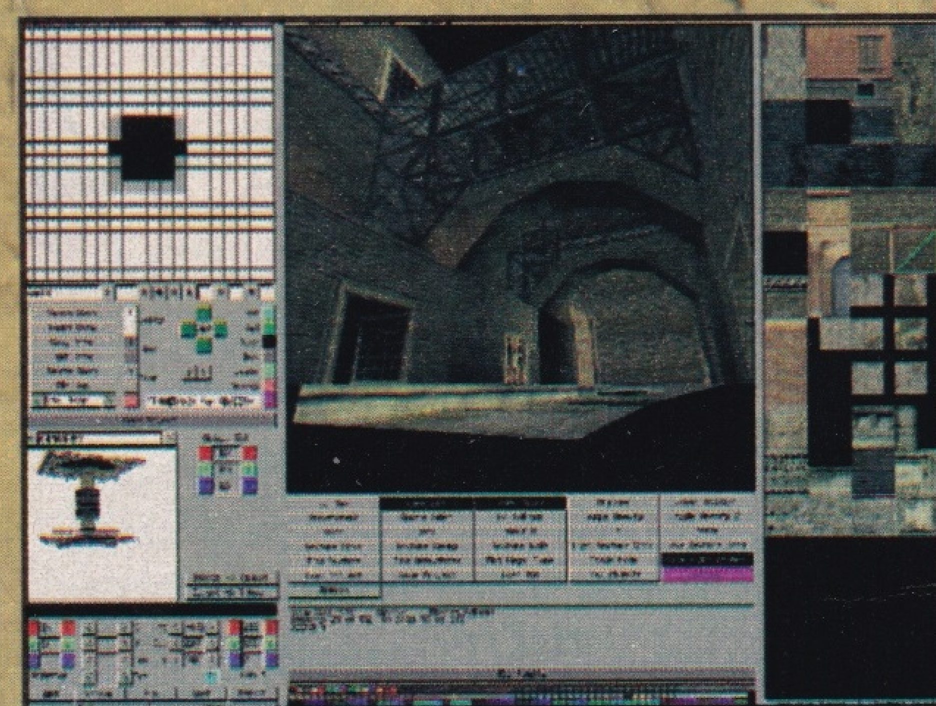


*Ten gość nie wygląda na dobrego wujka. Na szczęście dla Lary takie spotkania oko w oko ze spluwą to nic nowego*

wyczyny Indiany Jonesa zdają się zabawą w piaskownicy. Zagadki w grze również są dość trudne, ale dodano podpowiedzi, które ratują z opresji. Dla przykładu, w miejscu, gdzie unosi się miotająca pioruny głowa kolosa, umieszczono amunicję do rewolweru. A rewolwer, jak wiadomo, po dołączeniu celownika laserowego pozwala oddawać przycelowane strzały. Rozwiązanie – strzelać w oczy olbrzyma. **Poza tym zawsze należy obserwować zachowanie bohaterki. Gdy bez względu na wszystko wpatruje się w jakiś punkt na planszy, to znak, że musi tam być coś wartego uwagi.** Zadania w grze wymagają oczywiście zbierania różnego rodzaju kluczyków (przedmiot otwierający drzwi nie zawsze musi wyglądać jak klucz), wajch i pokręteł. Czasem przedmiot należy złożyć z kilku części. Są także upiorne zadania – czyli wyścig z czasem. Przekręć wajchę – otworzą się drzwi na końcu sali, ale tylko na dziesięć sekund. No i prawdziwa zabawa: skakanie po skałkach, występach, balustradach, byle szybciej. Mordęga, ale i tak nikogo od TOMB RAIDERA nie odstraszy.

**Jedynym mankamentem Kronik są zupełnie nielogiczne niektóre poziomy, zrobione chyba w pośpiechu.** Labirynty, kładki i zapadnie rozstawiono tylko po to, aby Lara miała zajęcie, a poza tym niczemu nie służą. Ale to już taki urok tej gry. Inna sprawa to różnorodność zadań. To, że CHRONICLES to nie jedna powieść, a cztery, to nie tylko taki bajer – żeby było ciekawiej. **Każdy epizod to zupełnie nowa strategia.** W jednym trzeba

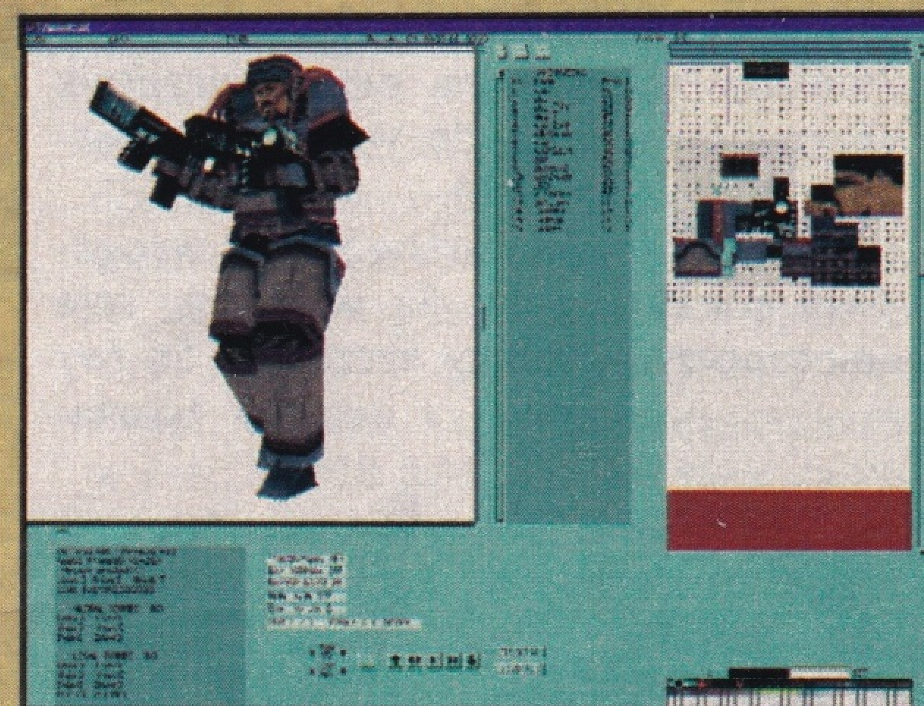
## Edytor plansz



*Lara w domowym wydaniu? A czemu nie? Dzieki edytorowi plansz sam coś stworzysz*

***Narzędzie dołączone do gry to profesjonalny program. Nie jest on łatwy w obsłudze, ale dołączono do niego podręcznik, w którym opisano krok po kroku wszystkie czynności towarzyszące projektowaniu pomieszczeń, brył, nakładaniu tekstur i oświetlenia.***

***Można w nim zrobić dosłownie wszystko, co jest w grze TOMB RAIDER – pojedyncze pokoje, całe labirynty, pułapki, zmiany ustawienia kamery i dodać dźwięk. Kiedy zapoznasz się już z tym wszystkim i skompletujesz cały poziom kawałek po kawałku, pozostaje jeszcze zaludnić go jakimiś przyjemniaczkami. Można robić zwykłe potworki, ale istnieje też możliwość zamontowania im Sztucznej Inteligencji – wtedy będą zachowywać się nieco sprytniej. Oprócz podręcznika do programu dołączono także poziomy z TOMB RAIDER – THE LAST REVELATION. Nie są one ukończone i nie służą, aby w nie po prostu grać. To raczej przykłady, na których widać, jak projektuje się poziomy i które z nich można modyfikować.***



*Chcesz stworzyć własny poziom gry i własne postacie? Teraz możesz sobie poszaleć!*



Gdy wszystkie sztuczki zawiodą, należy się ewakuować za wszelką cenę



Jaki milusi chłopczyk. O przepraszam, raczej prawdziwy mężczyzna

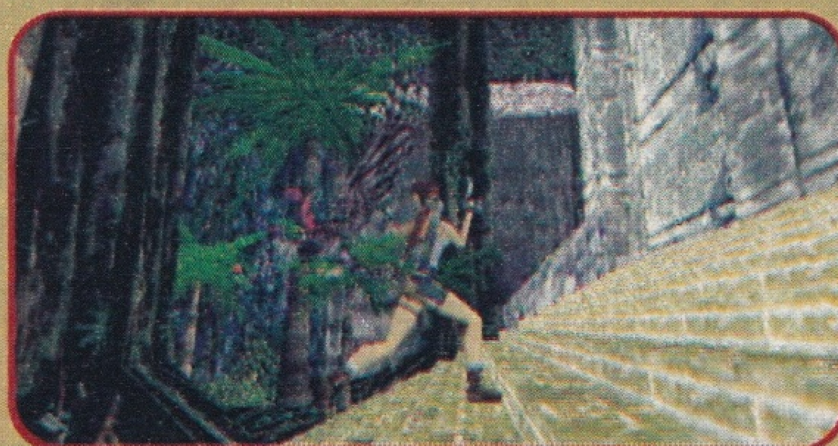
## Turystyczna Historia



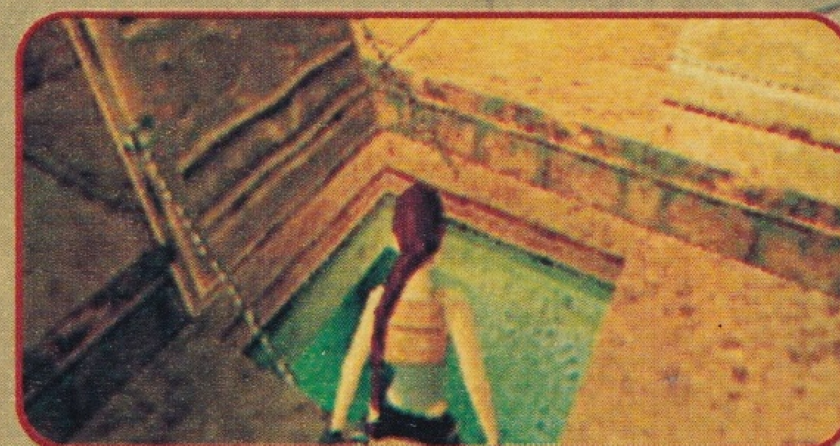
**Tomb Raider (1996)** – *Pierwsza przygoda Lary rozpoczynała się w ruinach zaginionego miasta dawno wymarłej cywilizacji, gdzieś w lasach deszczowych Peru. Pani archeolog poszukiwała pradawnego artefaktu stworzonego według legendy na Atlantydzie. Lara zwiedziła grobowce i kaniony zamieszkałe przez wilki, niedźwiedzie i dinozaury*



**Tomb Raider II (1997)** – *W drugiej części przygód Lary Croft, bohaterka rusza na poszukiwanie magicznego Sztyletu, który podobno ukryty jest gdzieś pod Wielkim Murem Chińskim. Jednak „po drodze" będzie musiała zawitać do Wenecji i Tybetu. Między innymi, oczywiście. W końcu Lara od zawsze lubiła niebezpieczne i dalekie podróże*



**Tomb Raider III (1998)** – *W tej grze nastąpiły już poważne zmiany. Główną z nich była nieliniowość scenariusza. Lara rozpoczyna wędrówkę w Indiach, a następnie gracz ma możliwość wyboru, gdzie ruszyć dalej. A na wizytę pani Croft czekają takie miejsca jak Londyn, Antarktyda, Strefa 51 oraz południowy Pacyfik. Jak widać Lara pozna różne zakątki świata*



**Tomb Raider IV (1999)** – *I jeszcze raz Egipt. Lara musi ni mniej ni więcej tylko uratować świat przed zagładą. TR 4 wprowadził wiele zmian w stosunku do poprzednich gier. Polepszono grafikę, zmieniono interfejs. Teraz pojawiły się takie opcje jak chociażby łączenie różnych przedmiotów. Pani Croft, aby uratować ludzkość i samą siebie, schodzi do głębokich grobowców i... nie wraca*









*Najpierw po cichutku przyduszam przeciwnika, potem parę wprawnych ciosów i po sprawie. Droga stoi otworem*

liczyć na dużą siłę ognia, w innym trzeba się skradać, a jeszcze w innym unikać wrogów, bo Lara jest zupełnie bezbronna (ma w tej opowieści w końcu tylko szesnaście lat). Tak czy inaczej, zadań jest mnóstwo i trzeba solidnie kombinować, a jeszcze solidniej klepać w klawisze. No, co jak co, ale nudzić się przy TOMB RAIDERZE nie można.

Jak widać, zmiany są kosmetyczne – tu nowa zdolność, tam nowa pukawka. Ale, co w końcu najważniejsze, są nowe przygody, nowe labirynty, nowe potworki i mnóstwo skakania. Pod względem graficznym CHRONICLES nie różni się zbytnio od LAST REVELATION, bo to w końcu ten sam projekt. Można jedynie ustawić wysoką jakość tekstur i wysoką rozdzielczość. Dźwięk, jak to dźwięk w TOMB RAIDERACH: psy szczekają, kule świszczą, Lara czasem kwęknie z wysiłku. Jedyne, czego brak, to dobra muzyka. W tym jednym przypadku Lara Croft ustępuje panu Jones, twórcom gry nie udało się przebić szlagieru z Poszukiwaczy Zaginionej Arki. A szkoda.

**Na zakończenie jeszcze jeden smaczek. Otóż do produktu dołączony jest edytor poziomów do gry.** Nie jakiś tam zrobiony naprędce edytorek, tylko narzędzie, którego używali autorzy, robiąc poprzednie gry z tej serii. Program nie jest łatwy w obsłudze, dlatego też został wyposażony w solidny samouczek wraz z sześcioma gotowymi poziomami zaczerpniętymi z LAST REVELATION. Mała rzecz, a cieszy? Raczej poważna sprawa. Wystarczy chwilkę poczekać na falę nowych poziomówek. Może za jakiś czas pojawi się TOMB RAIDER5– COUNTER STRIKE, WASTELAND albo Lara vs Julia. Ponadto producent gry ma regularnie udostępniać na swoich stronach nowe gadżety do edytora – tekstury, obiekty i potworki. Zapowiada się niezła zabawa.

Pozostaje pytanie, dlaczego w CHRONICLES jest tak mało zmian, mało nowości i nie ma żadnej rewolucji. Ano dlatego, że rewolucja nastąpi później, a imię jej NEXT GENERATION. A CHRONICLES to podsumowanie starego cyklu, zamknięcie pewnej, dobrze wszystkim znanej, historii.



**Adres:** www.eidosinteractive.com/games

*Dla miłośników Lary Croft kilka uroczych tapet oraz kronika wszystkich części przygód bohaterki*

PC | PSX | N64 | DC | A

### Tomb Raider: Chronicles
Wspomnienia o Larze

| 139 zł | Eidos / Im Group | 1 gracz |
|---|---|---|

Min: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, akcel 3D
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM, akcel 3D

Grafika 5 | Dźwięk 4+ | Frajda 5+

(+) Nowe stroje, nowe sztuczki oraz nowe filmiki z Larą w roli głównej

(–) Za mało nowych ciuszków, sztuczek i filmików także z Larą w roli głównej

**Jaka Lara jest, każdy widzi. W nowej części kilka nowych epizodów z jej życia, a i tak fanów panny Croft nie trzeba zachęcać** 5+

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz; materiały Eidos Interactive

# SUDDEN STRIKE

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę wojenną Sudden Strike! Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym Wielkim Konkursie Świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

**II wojna światowa to często wykorzystywany w strategiach motyw. Jednak ten RTS prezentuje ją w zupełnie nowej perspektywie**



Bitwy z udziałem wielu jednostek kończą się właśnie w taki sposób – jedno wielkie cmentarzysko

W SUDDEN STRIKE zostajesz dowódcą niewielkch sił jednej ze stron biorących udział w II wojnie światowej. Do rozegrania są trzy kampanie – Aliantów, Rosjan i Niemców – oraz kilkanaście pojedynczych misji. W sumie zabawy starcza na długo, choć daje się we znaki brak edytora misji.

**Jedną z największych zalet gry jest bardzo ładna szata graficzna.** Wszystkie występujące w grze obiekty wykonano z niezwykle dużą dbałością o szczegóły. Pomimo niewielkich rozmiarów żołnierzy bez trudu można rozpoznać, czy jest to rosyjski oficer, czy może snajper. Również czołgi, ciężarówki i inne jednostki wyglądają zupełnie jak prawdziwe. Jednak największe słowa uznania należą się za projekty nieruchomych obiektów, przede wszystkim domków. Są one po prostu prześliczne i doskonale oddają wygląd rosyjskiej wioski czy normandzkiego miasteczka.



Siła ognia kilku czołgów jest wystarczająca, by wykurzyć przeciwników z domów

Niestety, tak piękne krajobrazy mają też swoje wady. Nie ma możliwości obracania mapy, ani robienia zbliżeń. Czasami utrudnia to poprawną ocenę sytuacji (np. rozminowania terenu) lub odszukanie wszystkich żołnierzy – szczególnie w lesistym terenie.

Liczba jednostek, jaką będziesz dowodził, jest zróżnicowana – od kilkunastu spadochroniarzy do małej armii składającej się z kilkudziesięciu czołgów i kilkuset żołnierzy piechoty. **Dzięki dobrze opracowanemu sterowaniu dowodzenie nawet największą grupą nie stanowi problemu.** Poszczególne jednostki można dowolnie łączyć w „oddziały" – nie musisz wydawać rozkazu każdemu szeregowcowi



Przewaga w powietrzu często decyduje o zwycięstwie, szczególnie jeśli dysponujesz bombowcami

z osobna. Również bardzo łatwe jest wybranie wszystkich jednostek tego samego typu znajdujących się na widocznym fragmencie mapy lub w ogóle pod twoją komendą. W połączeniu z możliwością wydania kilku rozkazów, które zostaną następnie wykonane po kolei, daje to niezwykle sprawny i szybki w obsłudze sposób dowodzenia. **Jednak największą zaletą SUDDEN STRIKE jest możliwość wydawania rozkazów i oglądania całej mapy po zatrzymaniu upływu czasu. Dzięki temu nie musisz się nigdzie spieszyć, a gra staje się prawdziwą strategią, nie zaś zawodami w machaniu myszą.**

Pomimo licznych zalet, sterowanie jednostkami nie jest jednak wolne od wad. Najbardziej przeszkadza brak możliwości sprawdzenia, jakie rozkazy zostały już danemu żołnierzowi wydane. Zmusza to do pamiętania każdego wykonanego polecenia, co w przypadku misji, w których dowodzisz dużą liczbą żołnierzy, jest bardzo uciążliwe.



**SUDDEN STRIKE nie jest strategią odwzorowującą realia bitew tamtego okresu.** Zastosowanie licznych uproszczeń sprawia, że gra nie wymaga znajomości charakterystyk czołgów czy dział, a jedynie dokładnego przemyślenia rozkazów i logicznego myślenia. Jedno z najdziwniejszych rozwiązań dotyczy ciężarówek z zaopatrzeniem. Ich zapasy amunicji same się odnawiają! Ponadto załoga potrafi w szczerym polu naprawić prawie kompletnie zniszczony czołg tak, że będzie jak nowy! Innym istotnym rozwiązaniem jest znaczne zmniejszenie pola widzenia, np. patrol na moście oddalonym o niecałe 100 metrów nie zauważy budowanego mostu pontonowego.

**Zaletą gry jest znaczna interaktywność otoczenia, którą musisz wziąć pod uwagę, planując posunięcia.** Żołnierze mogą schować się w domu, który zapewni im ochronę przed ogniem wrogiej piechoty. Jednak jeśli do walki wkroczą czołgi, to lepiej szybko ich ewakuuj albo zginą przywaleni gruzami zniszczonej budowli.

Dużym plusem jest możliwość wykorzystania zdobytego na wrogu sprzętu. W przypadku wyeliminowania obsługi działa przeciwczołgowego lub karabinu maszynowego możesz wykorzystać je przeciw wcześniejszym właścicielom. Niestety i tu nie uniknięto pewnych niedociągnięć, np. nie można przenieść moździerza w inne miejsce, natomiast znacznie większe działo – tak.

**Największym problemem w SUDDEN STRIKE jest złe wyliczanie trasy przemarszu.** Jednostki czasami nie potrafią dotrzeć do wskazanego miejsca lub znacznie nadkładają drogi. Także działania „podejmowane" przez żołnierzy są czasami niezbyt rozsądne. Na przykład, ostrzeliwany przez czołg duży oddział piechoty wdał się w bezcelową wymianę ognia, zamiast rozproszyć się i spróbować zajść czołg z boku, by obrzucić go granatami.

Te kilka niedociągnięć nie zmniejsza jednak frajdy z zabawy w SUDDEN STRIKE. Gra jest po prostu ciekawa i wciągająca. Różnorodność misji zapewnia zabawę na długi czas. I to nie tylko miłośnikom klasycznych RTS.

*Atak katiusz zawsze ma taki sam skutek – nie zostaje kamień na kamieniu*

PC | PSX | N64 | DC | A

**Sudden Strike**
Prześliczny RTS

139 zł | CDV / IM Group | 1-12 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, 70 MB HD
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM, 300 MB HD

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 4+

\+ Można zatrzymać upływ czasu, możliwość wykorzystania broni zdobytej na wrogu

– Błędy w wyliczaniu trasy przemarszu wojsk, zbyt duże możliwości ciężarówek z zaopatrzeniem

**Oryginalne podejście do strategii RTS rozgrywających się podczas II wojny światowej sprawia, że jest to ciekawa gra** **5-**

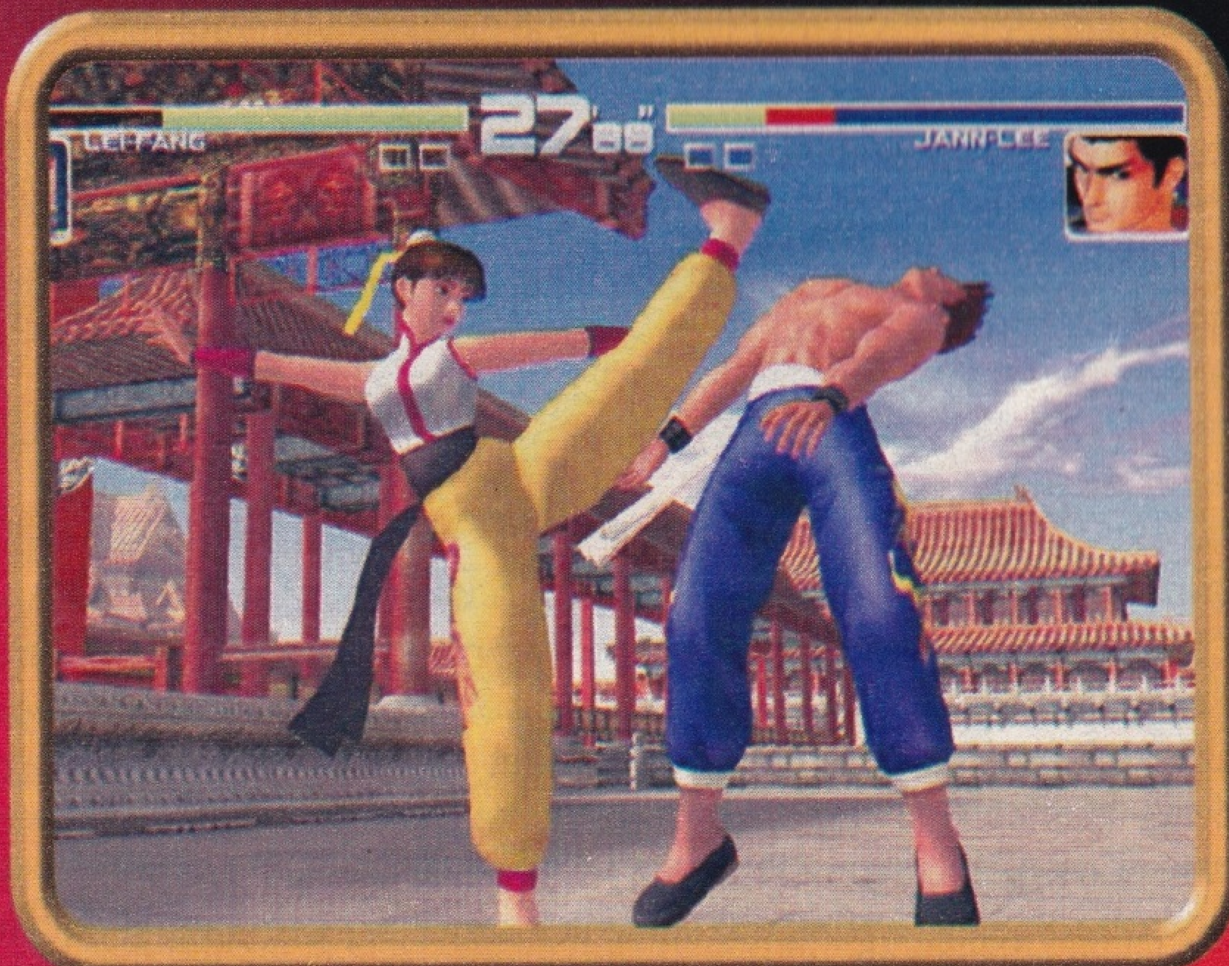
Adres: http://www.suddenstrike.de

*Znajdziesz tu wiele informacji o występujących w grze jednostkach, a także najnowsze łatki (ang. patch)*

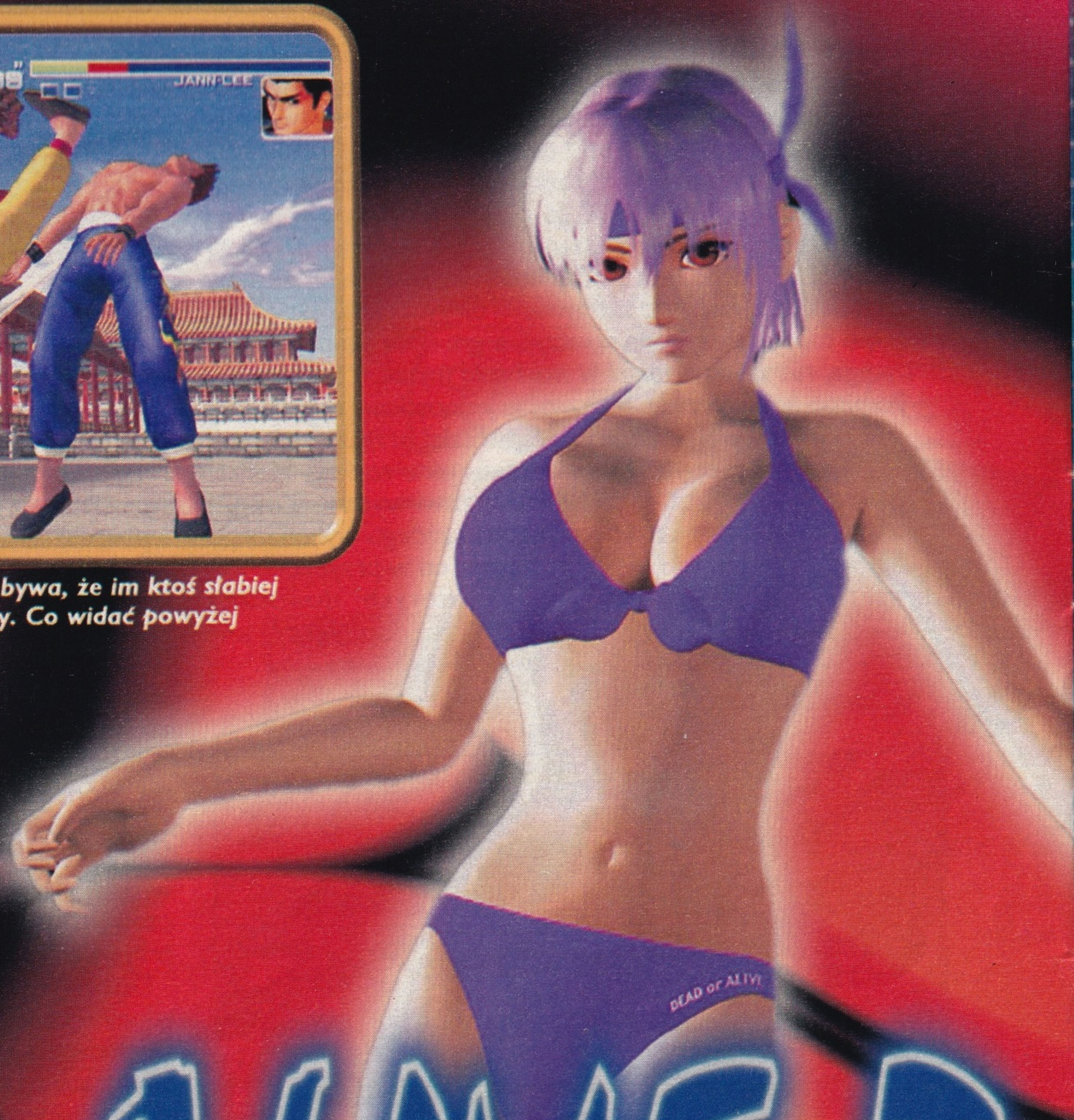
Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina



Najmodniejszy strój na zimę to negliż w stylu indiańskim. Wielki Duch przewraca się w grobie...



Tak to zwykle w bijatykach bywa, że im ktoś słabiej wygląda, tym jest mocniejszy. Co widać powyżej




**Bijatyki zostały ambasadorami Playstation 2. Najpierw TEKKEN, a teraz DEAD OR ALIVE 2. Trudny wybór, bo bohaterki w obu grach są urocze...**

# DEAD OR ALIVE 2



Cała zabawa polega na czekaniu na to, żeby przeciwnik wyprowadził cios i szybkim kontrataku. Trzeba jednak trafić na odpowiedni moment...



Ta urocza pani to diva operowa Helena. Jej ulubione miejsce to sala operowa i jej posadzki



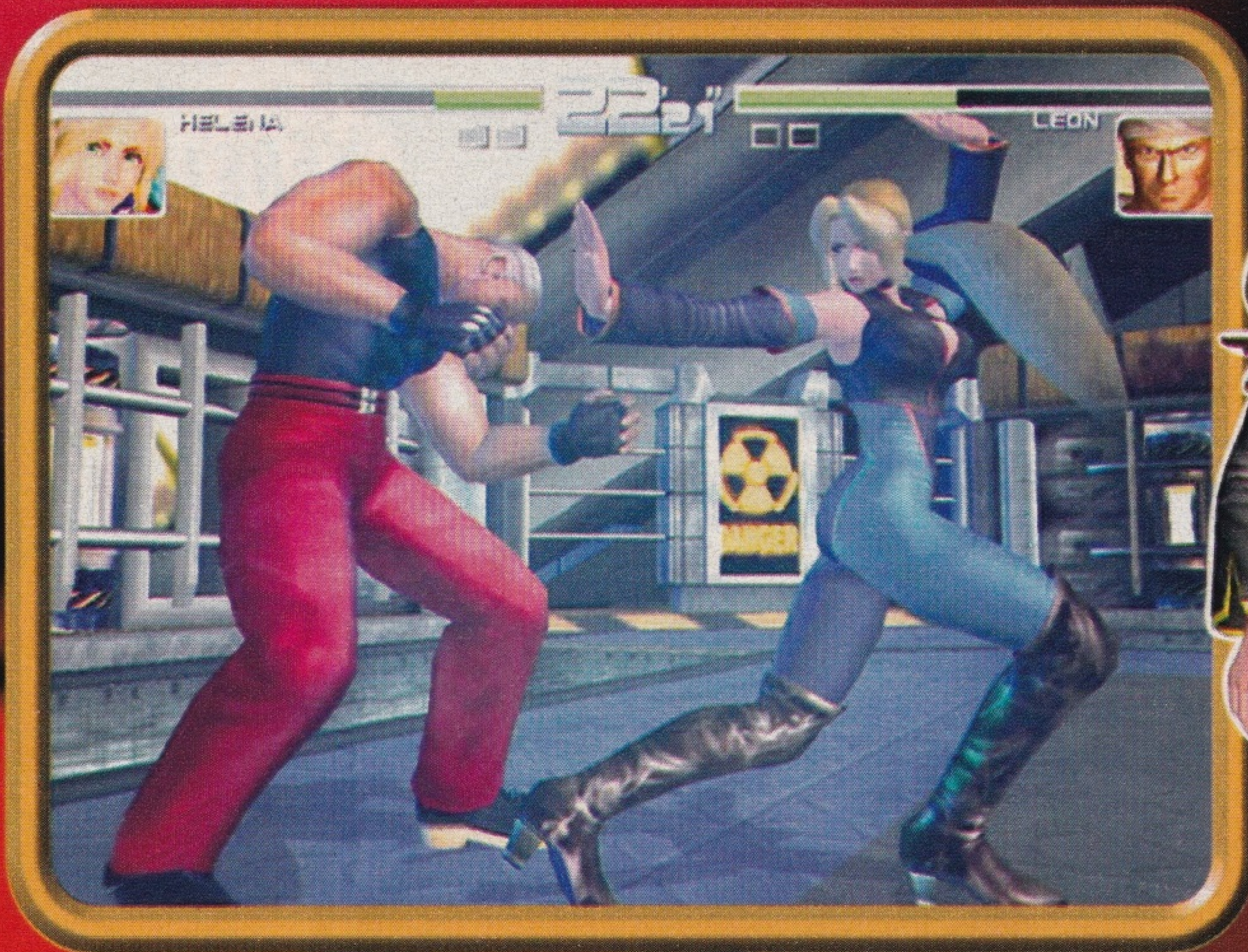

Atak, kontratak, kontratak kontrataku. I znowu to samo. Można się naprawdę spocić

Jeżeli popatrzysz na obrazki na tej stronie, to na pewno nawet przez głowę nie przejdzie ci myśl, że te urocze dziewczyny mogą mieć coś wspólnego z brutalnymi walkami. Nic bardziej mylnego! To chodzące machiny wojenne, po prostu zabójcza broń, która może pokonać niejednego twardziela. Wszystkie te ślicznotki najpierw zamieszkały na Dreamcast (razem z równie dobrze wyćwiczonymi kolegami), a dopiero teraz zdecydowano się pokazać je na Playstation 2.

Taka decyzja wywołała oczywiście pewne zamieszanie, bo miłośnicy Dreamcasta raczej nie dadzą się zwabić tym tytułem i nie kupią wersji na PS2. Zwłaszcza że nie dostaną nic rewelacyjnie nowego. To nie jest nowa część serii, to po prostu stara gra w nowym wydaniu. Oczywiście nie mogło zabraknąć w niej nowych twarzy (zasilających stare szeregi), ciosów czy aren. Dzięki temu można przecież przyciągnąć graczy do konsoli na dłuższy czas. **DEAD OR ALIVE 2 dalej pozostała dobrą bijatyką, którą niektórzy oceniają nawet wyżej od TEKKENA. Teraz popracowano również nad grafiką i odpowiednimi detalami, które mogą uatrakcyjnić uderzanie się po twarzach czy kopanie nogami.** Bardzo dobrze wpływa to na przyjemność wynikającą z oglądania walk, bo DEAD OR ALIVE 2 zawsze słynął z dopracowanych aren (walka nie toczy się cały czas w jednym miejscu, możesz np. przetoczyć się przez balustradkę i dalej kontynuować zmagania piętro niżej). Europejczycy oczywiście dostali wersję poprawioną graficznie w stosunku do tej z Japonii, w której zagonieni programiści nie dopracowali wszystkiego.

**Sama walka może spodobać się prawie każdemu, kto chciałby rozerwać się i spędzić kilka godzin bez konieczności wytężania szarych komórek.** Ciosy są widowiskowe, zawodniczki (i zawodnicy) ładni i na pewno ta gra wciągnie miłośników bijatyk na wiele miesięcy. Nie zabrakło oczywiście znaku rozpoznawczego serii, czyli kontrataków, które można wyprowadzić po ataku przeciwnika. Jeżeli dobrze je wyćwiczysz (co wcale nie jest takie łatwe), na pewno dasz sobie radę z większością rywali. Opcji działania jest całkiem sporo, a przeciwnicy nie należą do najsłabszych (szczególnie ciekawy jest wiatraczek Fioletowej

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina



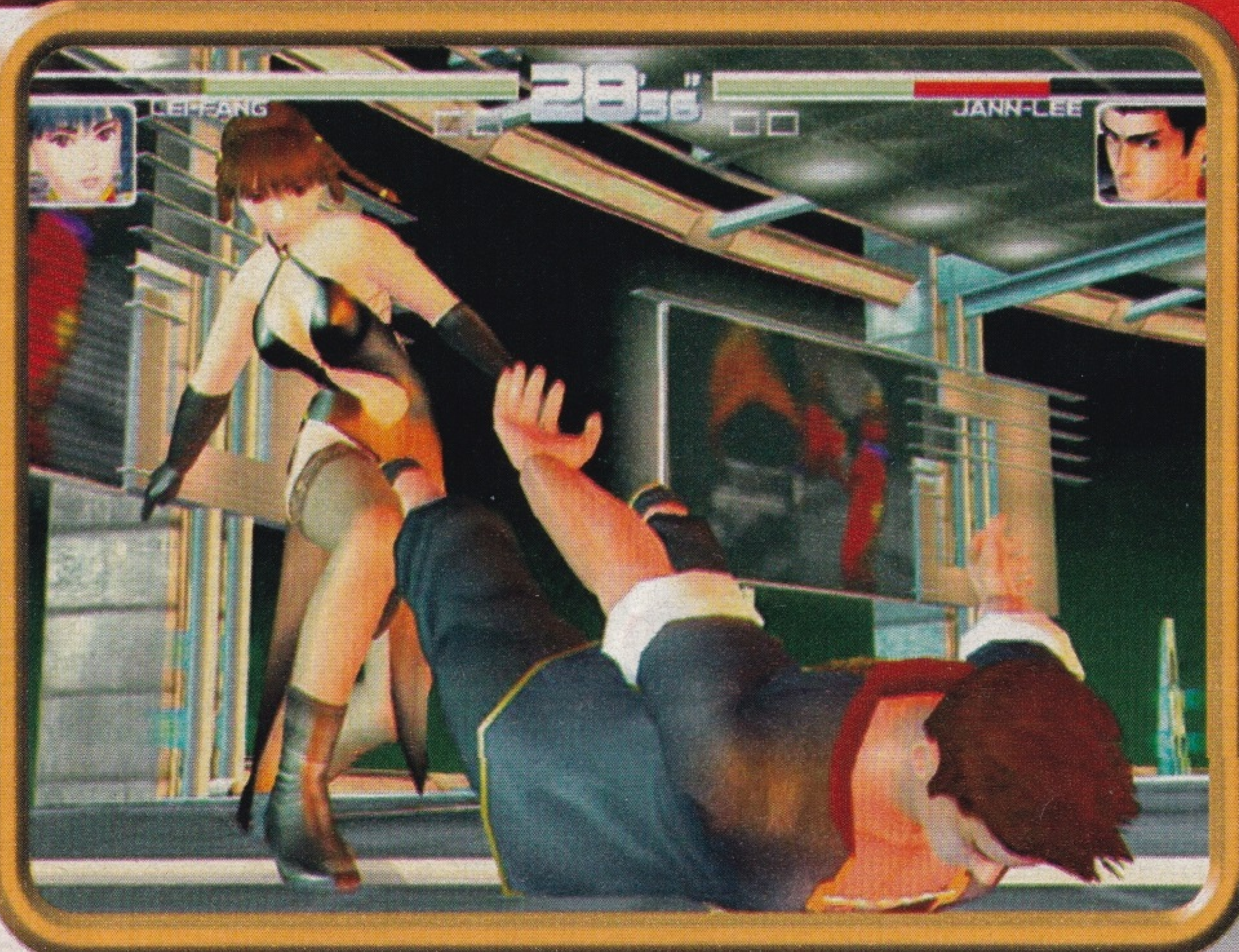



*Czasami odwrócenie się do przeciwnika plecami jest najlepszym wyjściem. Potem można zastosować cios Nogi Za Pas*

Koleżanki, który naprawdę trudno powstrzymać).

Pozostaje zatem bardzo drażliwe pytanie, na które trzeba odpowiedzieć, zwłaszcza że zasoby portfela nie są duże. DEAD OR ALIVE 2 czy TEKKEN TAG TOURNAMENT? Walka w obu wersjach gry jest widowiskowa (w DoA nawet bardziej), a zawodnicy mają ciekawe i skuteczne ciosy. Wiele może zależeć od estetycznej wytrzymałości odbiorcy. O ile bowiem w TEKKENIE wszystkie stroje dobrane są w sposób gustowny i przemyślany, to w DoA2 sprawiają wrażenie, jakby pochodziły z wystawy najbardziej kiczowych wynalazków stulecia. Wystarczy tylko popatrzeć na obrazki umieszczone na stronie. Niestety, piękne panie nie walczą w strojach bikini (chociaż co za różnica, skoro robią to, np. w wydekoltowanych sukniach i na wysokich obcasach). Nasza ulubiona postać to Ayane, która uwielbia ubierać się od stóp do głów na fioletowo (z włoskami też coś jej się stało). Oczywiście, można powiedzieć, że w bijatykach liczy się walka, a nie efekty estetyczne, ale jak tutaj można wyprowadzać atak, jeżeli przeciwniczką jest Ayane w sukience z wielką kokardą z tyłu (po głowie telepie się tylko jedna myśl – trzeba pociągnąć ją za taką kokardę i wyeliminować z gry). Jeżeli natomiast wybierzesz wersję rozgrywki, w której możesz przejść przez kilka etapów historyjki z życia danego bohatera, to czeka cię łzawa opowieść rodem jakby z brazylijskich nowel. Sytuacji nie poprawi chyba fakt, że twórcy gry dodali do niej nowe kostiumy. Gust jakoś się nie polepszył...

**Jeżeli więc nie masz nic przeciwko odważnym projektom graficznym, powinieneś rozważyć sprawę kupienia DoA2.** Zastanów się jednak poważnie nad TEKKENEM, chyba że masz pieniądze na obie bijatyki.




*W tym stroju można iść na dyskotekę. Chociaż i wtedy wywoła się niezdrowe zainteresowanie*




*Dla tych, co już zasmakowali w PS2, strona gry, a na niej charakterystyka postaci i wybór ulubionego bohatera*

| PC | PS2 | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|

**Dead or Alive 2**
Urocza Bijatyka

| 249 zł | Sony | 1-4 graczy |
|---|---|---|

Wykorzystuje: Memory card

| Grafika | Dźwięk | Frajda |
|---|---|---|
| 4+ | 4+ | 4+ |

+ Dużo ciekawych ciosów, ładna grafika, możliwość walki na kilku poziomach

– Kiczowaty wygląd zawodników, nie ma zbyt wielu rewolucyjnych zmian

**Naprawdę trudno ocenić, która z bijatyk na PS2 jest lepsza. Wszystko zależy od gustów, ale także przyzwyczajenia** **4+**




*Kasumi to urocza Ninja. Tylko w tym stroju wygląda tak niewinnie i łagodnie*

WERSJA POLSKA

# Colin McRae Rally 2.0

**Nareszcie pojawiła się, długo oczekiwana, kolejna część gry. Tym razem jako pilot pojedzie z tobą sam Krzysztof Hołowczyc!**



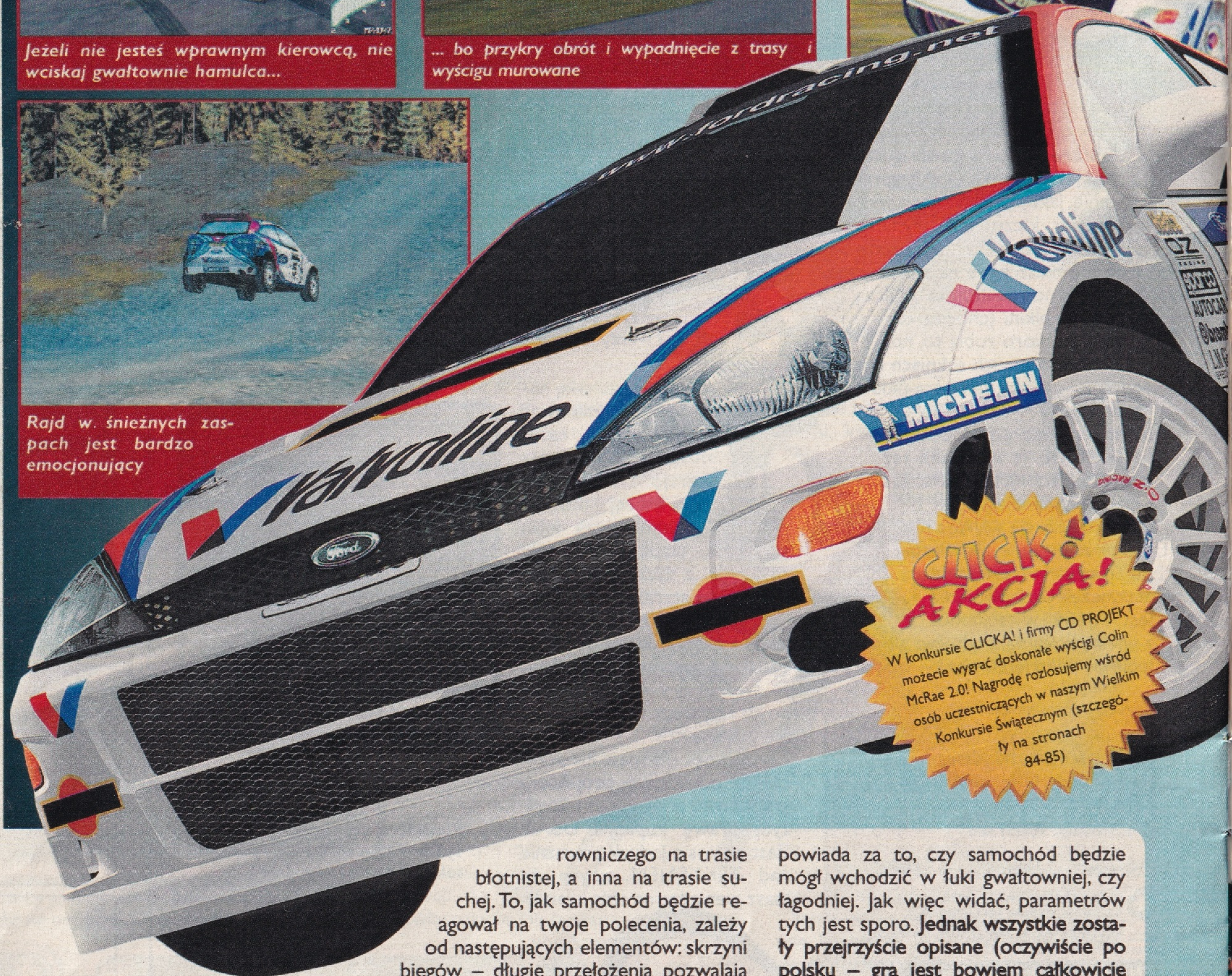
*Jeżeli nie jesteś wprawnym kierowcą, nie wciskaj gwałtownie hamulca...*



*... bo przykry obrót i wypadnięcie z trasy i wyścigu murowane*



*Rajd w śnieżnych zaspach jest bardzo emocjonujący*



**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać doskonałe wyścigi Colin McRae 2.0! Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym Wielkim Konkursie Świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

Codemasters przyzwyczaili już wielbicieli wyścigów, że są jednym z najlepszych wydawców gier wyścigowych. Po udanych premierach COLINA MCRAE RALLY 1.0 przyszedł czas na drugą wersję dobrze znanych rajdów samochodowych. **W porównaniu z częścią pierwszą COLIN MCRAE RALLY 2.0 jest grą bardziej dopracowaną.** Ale nie ma się co dziwić. Przecież od premiery poprzedniej wersji minęły już ponad dwa lata.

**W grze do wyboru masz dwa tryby: tryb zręcznościowy i rajd.** Ten pierwszy służy do doskonalenia umiejętności na wybranych trasach tak, abyś mógł potem skutecznie rywalizować w rajdach. W trybie tym dostępne są trzy możliwości: mistrzostwa – które prowadzone są w dwóch klasach A i B, pojedynczy wyścig i próba czasowa. Rajd to z kolei opcja, która pozwala ci wziąć udział w mistrzostwach. Startujesz wtedy we wszystkich wskazanych rajdach, które zostały podzielone na odcinki specjalne. Po każdym odcinku zdobywasz punkty, które liczą się w ogólnej klasyfikacji. Możesz wziąć udział także w pojedynczym rajdzie lub przejechać dowolnie wybrany odcinek trasy. **Do wyboru masz także funkcję „Wyzwanie", która losowo tworzy trasę, liczbę kolejek i poziom CPU (trudności).** Ścigasz się wówczas z jednym przeciwnikiem w systemie pucharowym, który polega na tym, że wygrany przechodzi do następnej rundy, a przegrany odpada.

Gra oferuje masę różnego rodzaju tras rajdowych, a wszystkie są odwzorowaniem istniejących w rzeczywistości. Dlatego przemierzając drogi „Kivotos" w Grecji, możesz przekonać się, w jakich warunkach jeżdżą prawdziwi mistrzowie.

Wybrać możesz także samochód, którym chcesz się ścigać. Jednak nie licz na to, że rywalizując w klasie B, będziesz mógł od razu dosiąść np. Mitsubishi Lancera. Ta przyjemność spotka cię dopiero wtedy, gdy zdobędziesz odpowiednią ilość punktów.

Niewątpliwym walorem gry jest jej przejrzystość i przystępność. **Zanim wystartujesz w rajdzie, możesz zdobyć szczegółowe informacje na temat rodzaju nawierzchni trasy, jej długości, ilości odcinków specjalnych itp.** Każdy rajd poprzedzony został krótkim wstępem. Masz wtedy możliwość obejrzenia całej trasy z lotu ptaka.

Zanim jednak wystartujesz w rajdzie, musisz dokonać najistotniejszej chyba czynności technicznej: określić parametry swojego samochodu. Wszystkie trasy różnią się od siebie, dlatego też np. inna powinna być czułość układu kierowniczego na trasie błotnistej, a inna na trasie suchej. To, jak samochód będzie reagował na twoje polecenia, zależy od następujących elementów: skrzyni biegów – długie przełożenia pozwalają na rozwinięcie większej prędkości maksymalnej, ale wpływają na pogorszenie przyspieszeń; zawieszenia – decyduje ono o zdolności samochodu do utrzymania się na drodze; rozdziału mocy – który to parametr odpowiada za to, czy podczas przyspieszania samochód będzie wykazywał tendencje do podsterowności czy nadsterowności; balansu hamulców – ustawić można z przewagą na przód lub tył samochodu; siły hamowania – która zależy od nawierzchni trasy; układu kierowniczego – który odpowiada za to, czy samochód będzie mógł wchodzić w łuki gwałtowniej, czy łagodniej. Jak więc widać, parametrów tych jest sporo. **Jednak wszystkie zostały przejrzyście opisane (oczywiście po polsku – gra jest bowiem całkowicie spolszczona), a do ich zmiany używa się suwaka, który podzielony jest na kilkustopniową skalę.**

Kiedy już zapamiętasz informacje o trasie oraz „podrasujesz" swojego rumaka, czas w końcu zasiąść za kółkiem. Jeżeli drżą ci ręce z przejęcia, to możesz się nieco uspokoić, bowiem w roli pilota znajdzie się



# HOŁEK PILOTEM?



W roli lektora-pilota występuje sam Krzysztof Hołowczyc, który w kilku zdaniach opowiada o rodzaju danej trasy, jej historii i czyhających na niej niebezpieczeństwach. Dobrze jest więc przyswoić sobie wskazówki mistrza, aby wiedzieć, czego po danym odcinku można się spodziewać.



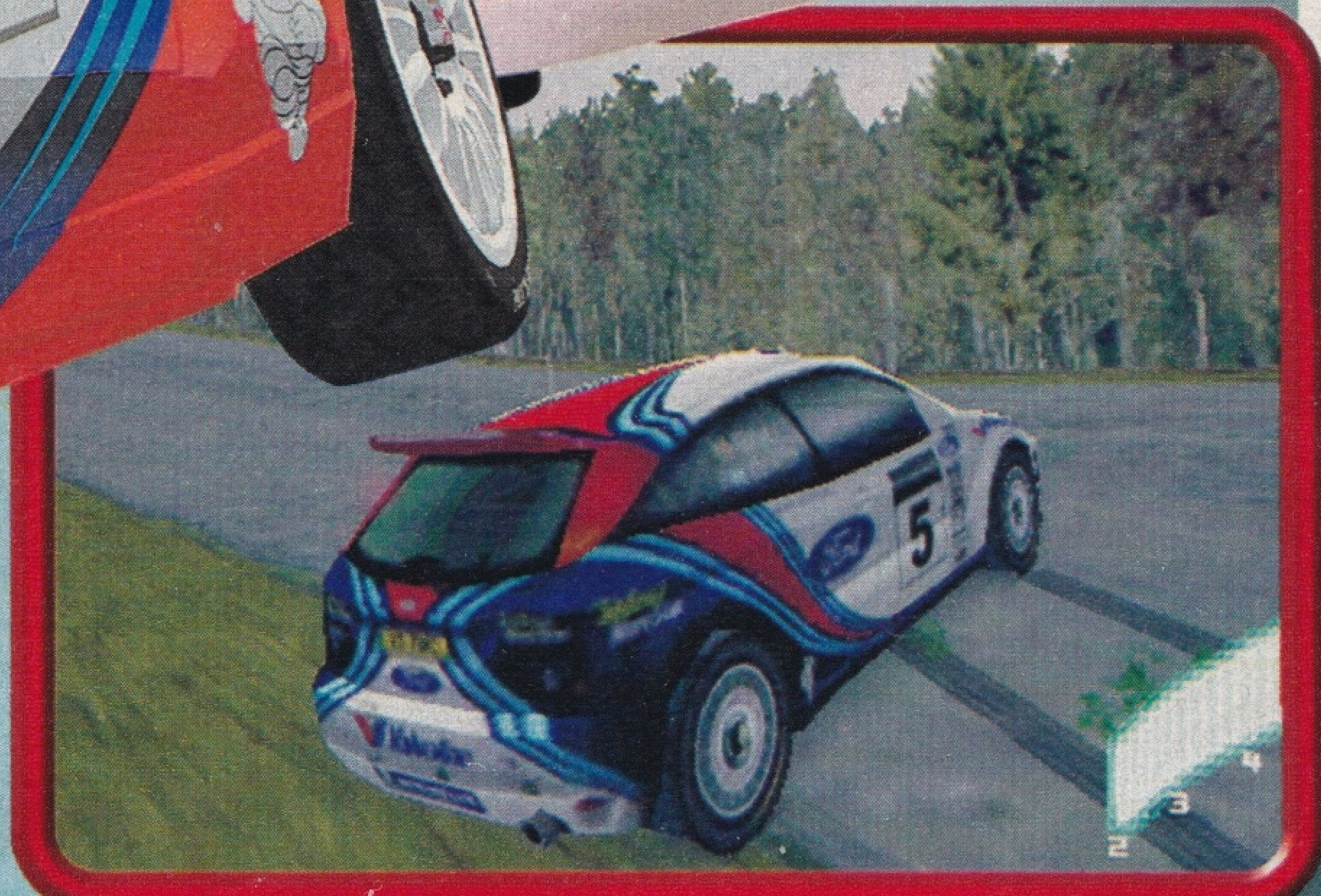




obok ciebie sam Krzysztof Hołowczyc. Lepiej go uważnie słuchaj, gdyż rady Hołka mogą okazać się bezcenne. Dlatego też, kiedy mówi „30, 2, lewo" oznacza to, że za 30 metrów będziesz musiał zmieścić się w dosyć ostrym (parametr 2) zakręcie. Kiedy natomiast usłyszysz „20, 5, prawo, szczyt" oznacza to, że tuż za łagodnym zakrętem czeka na ciebie podjazd. Lepiej zredukuj wówczas bieg, aby nie wyskoczyć za bardzo w górę i nie uszkodzić zawieszenia pojazdu. Oprócz wskazówek mówionych, na ekranie przed każdym zakrętem pojawiają się znaki, które także informują o kierunku zakrętu oraz jego skali (im strzałka jest bardziej wygięta, tym zakręt jest ostrzejszy). Znaki te są o tyle pomocne, że jeżeli pogubisz się w tym co do ciebie wykrzykuje Hołek, zawsze masz przed oczyma to, co cię czeka na następnym zakręcie.

Ścigając się, musisz uważać, aby zbytnio nie poobijać swojego samochodu, gdyż może się okazać, że do wyścigu wystartujesz np. z uszkodzoną skrzynią biegów. Po każdym odcinku możesz naprawić zepsuty podzespół, ale to kosztuje.

Duża liczba zakrętów, podjazdów i nieoczekiwanych zwrotów powodują, że gra prowadzona jest w szybkim tempie i wymaga koncentracji, bo już następny zakręt może zakończyć się dla ciebie w najlepszym wypadku wypadnięciem z trasy, a w najgorszym fikołkowaniem i całkowitym uszkodzeniem któregoś z podzespołów. Pomimo tego nie sposób, abyś nie zwrócił uwagi na otaczający cię krajobraz. Wszystko to co dzieje się obok trasy jest bowiem dosyć dobrze dopracowane pod względem graficznym. Szkoda jedynie, że kibice, którzy stoją na poboczu, są całkowicie nieruchomi. Zabawnie więc wygląda sytuacja, kiedy z prędkością ponad 200 km/h uderzysz w bandę, za którą stoi uśmiechnięty tłum gapiów.



*Wylądowanie w rowie tym razem bez poważnych konsekwencji. Inaczej byłoby po zawodach*



*Po chwili odpoczynku i otarciu potu z czoła możesz znów wyjechać na trasę. Tylko teraz słuchaj rad pilota*




*Amatorzy wyścigów samochodowych nie powinni być zawiedzeni. Przegląd filmików i pojazdów powinien się podobać*

| PC | PSX | N64 | DC | PL |
|---|---|---|---|---|

**Colin McRae Rally 2.0**
Wyścigi z Samym Mistrzem

| 99 zł | Codemasters / CD Projekt | 1-8 graczy |
|---|---|---|

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium II 450, 64 MB RAM

Grafika 5+ | Dźwięk 4+ | Frajda 5+

(+) Znakomita grafika, Hołek w roli pilota, wysoka grywalność

(−) Tylko jedno nazwisko (Colin McRae) w dostępnej bazie danych kierowców

Poprzeczka została postawiona wysoko. Teraz następne gry z tego cyklu nie mogą być gorsze. Trudne zadanie do wykonania! **5+**

Tekst: Krzysztof „Kris" Bluj

**TEST**

THE OPERATIVE™

# No One Lives Forever

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać świetną grę No One Lives Forever! Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym Wielkim Konkursie Świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

## Pomocne drobiazgi



*Archer, jak każda kobieta, potrzebuje kilku drobiazgów. Ot, trująca szminka, zabójcza spineczka, wybuchowy piesek...*

**Pytanie: Jak wyglądałby HALF-LIFE lat sześćdziesiątych? Odpowiedź: jak NO ONE LIVES FOREVER. Już sam tytuł coś sugeruje. Tak, kojarzy się z dobrze znanymi filmami o agencie 007**

Gra nawiązuje do filmów i seriali szpiegowskich z lat 60. i początku lat 70. Czyli tajni agenci, supertajne organizacje – wszechmocni przestępcy, prawdziwi Mistrzowie Zbrodni, supersamochody i gadżety, KGB, Stasi oraz szpiedzy Jej Królewskiej Mości.

**Tutaj bohaterem jest Cate Archer – agent organizacji UNITY. Jej wrogami zaś siepacze i mordercy zrzeszenia H.A.R.M., dowodzeni przez demonicznego Dimitrija Volkowa.** Gra nie jest tylko pastiszem starych, infantylnych, amerykańskich i angielskich „Shows". NO ONE przedrzeźnia także inne gry akcji. Obrywa im się za śmiertelnie poważny klimat, bzdurne dialogi, sztampę, ograne schematy tajnych organizacji oraz śmiertelnie nudne filmowe przerywniki. A trzeba przyznać, że w większości gier te ostatnie elementy są bezdennie głupie, drewniane aktorsko i przegadane.

Ale pominąwszy prześmiewczy charakter gry i jajcarską stylistykę różu, pomarańczu i kwiatuszków, NO ONE LIVES FOREVER daje graczom to, czego tak bardzo szukają – rzetelną akcję. **Przgody Cate Archer to gra FPP, ale nie można powiedzieć, że to tylko „strzelanka".** Znajduje się tu wiele poziomów pełnych uzbrojonych przeciwników. Często sukces zależy od precyzji, refleksu i dużej siły ognia. Ale nie zawsze. Ważnym elementem jest również umiejętność skradania się, zaskakiwania przeciwników i wykradania poufnych danych. Misji szpiegowsko-złodziejskich jest tu bardzo dużo, ale w końcu gra się szpiegiem, więc o co chodzi? **Cate, obok wprawnego posługiwania się bronią, potrafi także skradać się, otwierać zamki i manipulować różnymi przedmiotami.**



*Sprytna agentka przy pomocy zapalniczki może podpalić nawet samochód*

Oprócz tego w grze znajdują się elementy interakcji z innymi postaciami. To ty zadajesz pytania i wybierasz odpowiedzi, gdy ktoś cię zagadnie.

**Gra, jak łatwo zauważyć, to jeden wielki zgryw.** Jej czołówka jako żywo przypomina charakterystyczne otwarcia filmów z Bondem, sama bohaterka jest ubrana w czerwono-biały kostium z wielką

**Alpy**



*No, tak. Inaczej być nie mogło. Gustowny pomarańcz jest najmodniejszy w tym sezonie*

**Karaiby**



*Nie wiadomo natomiast, jakby się sprawdził w bliskim spotkaniu z rekinem*



*Ach, te kolory. W takim barze martini smakuje zdecydowanie lepiej*



*Zwłaszcza gdy smakowaniu trunku towarzyszą popisy taneczne boysa*



*... i zająć się zdecydowanie poważniejszymi tematami*



*W pewnym momencie trzeba jednak zostawić przytulny bar...*



*Świat gry należy do silnych kobiet. Takich jak agentka Archer. Faceci muszą się podporządkować*

plastikową klamrą, pojawia się kreskówkowe liternictwo. Ale poza tymi dowcipami akcje w grze są jak najbardziej realne. Trup ściele się gęsto, zraniona agentka krwawi i wcale nie tak trudno ją zabić. Tak, misje są bardzo realistyczne. Już upadek z drugiego piętra może zakończyć się śmiercią. Poza tym, w trakcie misji nie można się leczyć. Jak to? – pewnie ktoś zakrzyknie. A tak to. W NO ONE LIVES FOREVER nie ma „magicznych" apteczek, na które należy wejść, aby zdrówko samo wróciło. Tutaj można znaleźć jedynie kamizelki kuloodporne i bandaże. Dla wyjaśnienia, bandaże zapobiegają krwawieniu z ran (a rany postrzałowe, zwłaszcza te od pocisków dum-dum, mają taką przykrą właściwość, że krwawią). Jeśli chodzi o bojowe wyposażenie Cate Archer, to miłośnicy mocnej akcji i melomani, dla których terkot karabinów maszynowych i brzęk sypiących się łusek jest muzyką, nie powinni być zawiedzeni. **Bohaterka wprawnie posługuje się pistoletem, rewolwerem, karabinem wyborowym, maszynowym i granatnikiem.** Poza tym, w skład jej wyposażenia wchodzi mnóstwo wynalazków, których nie powstydziłby się sam Q. Cate Archer posługuje się... okularami przeciwsłonecznymi! Mają one taką właściwość, że bohaterka, oprócz tego, że wygląda w nich naprawdę dobrze, może jeszcze dokonywać zbliżeń i robić zdjęcia. Czerwona szminka to z kolei szybko reagujący ładunek wybuchowy. Szpilka do włosów to oczywiście perfekcyjne narzędzie do otwierania zamków. Ten model został dodatkowo wyposażony z kolec z trucizną, ot tak, na wszelki wypadek. Moneta, gdy nią rzucić, świetnie nadaje się do odwracania uwagi strażników. Zapalniczka posiada dwie funkcje. Po pierwsze, można nią zapalać. Zarówno papierosy, jak i inne przedmioty. Po drugie, ma wmontowany minipalnik, w sam raz do przyspawania krat czy zamków. No i na koniec środek chemiczny, który został stworzony najpewniej przez producentów materiałów A.C.M.E. – proszek do usuwania ciał. Nie chcesz przecież, żeby wrogowie odnaleźli swoich kompanów leżących sztywno na ulicach. Wystarczy kilka kropel tego środka, a ciało w gęstej chmurze oparów zniknie.

**Misje w NO ONE LIVES FOREVER są dość różnorodne. Gra została podzielona na etapy. A etapy na sceny – jak w serialu „Ulice San Francisco".** Bohaterka zwiedzi kawał świata od Maroko, poprzez Nowy Jork, Chicago, Wiedeń, Hongkong i Rio de Janeiro.

## Postacie

***Bohaterowie z gry to najlepszy przykład kiczu z lat sześćdziesiątych. Wystarczy popatrzeć na zestaw poniżej. Tyrolska Kelnerka w subtelnym makijażu, Szkocki Góral w kraciastej spódniczce i elegant w wytartej marynarce***



NO ONE LIVES FOREVER jest dobrą grą, ale ciężko jednoznacznie ocenić jej grafikę. Jest ona bardzo nierówna. Mocną stroną programu są natomiast animacje. Oprócz świetnie poruszającej się Cate, twórcy gry zadbali także o motion capture dla spotkanych postaci. Inaczej upadnie strażnik zastrzelony na wieży (musi widowiskowo przeturlać się po barierce i spaść na dach niżej), inaczej pokonani na ulicy. Słabiej wypadają już tekstury i projekty broni. Jeśli zaś chodzi o warstwę dźwiękową, NO ONE nie można nic zarzucić. Postacie mówią albo z wyraźnym brytyjskim akcentem, albo mocnym niemieckim, albo zaciągają po rosyjsku. Muzyka w grze to coś pomiędzy disco końca lat 60., a ścieżką dźwiękową z „Pulp Fiction". Po prostu rewelacja. Jak z resztą cała gra.

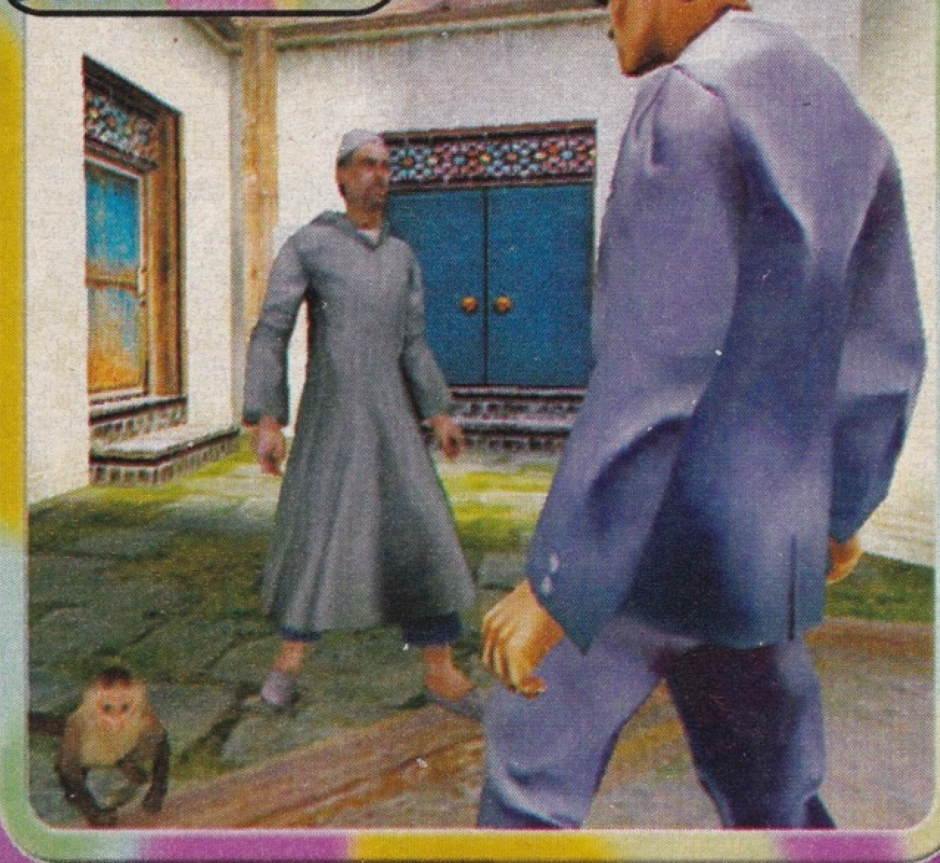



*Chcesz poznać bliżej agentkę Archer? A może obejrzysz jej album zdjęć z egzotycznych zakątków globu? No to odwiedź tę stronę*



*Przeciwnicy są różnorodni. Na miłośników wody czekają marynarze*

## Maroko



*Klimaty marokańskie podkreślają stroje bohaterów i egzotyczna architektura*

## Niemcy



*Typowy Gasthaus na pierwszy rzut oka wygląda przyjaźnie. Ale jego gospodyni...*

| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|

**No One Lives Forever**
Akcja w Stylu Retro

| 139 zł | Fox Interact. /IM Group | 1-16 graczy |
|---|---|---|

Min: Pentium 233, 64 MB RAM, 400 HD MB
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 400 HD MB

| Grafika | 5 | Dźwięk | 6 | Frajda | 5+ |
|---|---|---|---|---|---|

+ Duża dawka humory, dużo gadgetów i różnorodne misje
– Nierówna grafika, kilka niedopracowanych elementów

**Gra powinna zachwycić wszystkich tych, którzy lubią się pośmiać. Posiada też świetne akcje dla wybrednych graczy** **6-**

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

TEST

# FINAL FANTASY IX



**Dziewiąta odsłona najsławniejszej serii RPG na Playstation miała być idealna. W końcu jest to ostatnia część, która została wydana na tę konsolę. Idealna? Łatwo powiedzieć...**


Vivi to mały Mag o wielkim sercu i ogromnej sile ducha. Czy co on tam ma

Trudno jednak zrobić NAPRAWDĘ doskonałą grę. Im więcej w niej elementów, tym łatwiej coś popsuć. Twórcy FF9 nie zamierzali jednak zrezygnować z niczego. Stojące przed nimi zadanie było tym trudniejsze, że FF7 i FF8 sprzedały się na całym świecie w ogromnej liczbie egzemplarzy. Poprzeczka była więc postawiona niezmiernie wysoko.

O dziwo, specjaliści ze SQUARESOFT pokonali ją lekko jak motylek. Na początku można odnieść wrażenie, że postanowili iść szlakiem przetartym przez swoje poprzednie przeboje. W FF9 umieścili taki sam, bardzo prosty i szybki do nauczenia, system walki, jak w części poprzedniej (a zmagania zbrojne odgrywają przecież w całej serii niezmiernie ważną rolę). **Zamiast kłopotliwego systemu umiejętności, obecnego w poprzedniej części, umieszczono tzw. Abilities, czyli zdolności, które może otrzymywać bohater, używający różnych przedmiotów.** Tym razem bohaterowie mają więcej wspólnego ze specjalizacją: jeden z nich jest złodziejem, inny fachowcem od Czarnej Magii, a jeszcze inny woli Biały Kolor. Oczywiście ma to spory wpływ na zdolności, które mogą zyskać. Ten system wydaje się o wiele lepszy dla gracza od poprzedniego, ale to oczywiście sprawa gustu i przyzwyczajeń. **Teraz drużynę może tworzyć do czterech osób, w czasie walki ustawionych w dwóch szeregach.**



Jednak to nie starcia są elementem, który sprawiał, że po gry z serii FF ustawiały się gigantyczne kolejki. Najważniejsza jest tutaj fabuła, głęboka i skomplikowana akcja, jakby rodem z najlepszego filmu. I tym razem została ona zrobiona po prostu genialnie. **Akcja znowu toczy się dookoła młodego i przystojnego (chociaż z futrzanym ogonkiem) chłopaka, Zidane, który oczywiście nie może opędzić się od kobiet.** Jedną z nich jest urocza księżniczka Garnet, która postanowiła uciec spod opieki królowej-matki, wykazującej ostatnio dziwne, okrutne skłonności. Jest więc i wątek romantyczny, są łzy i tragedie. Nie zabrakło też humoru, który potrafi rozluźnić napiętą atmosferę. **Postacie w serii FF nigdy nie były papierowe. Zawsze miały swoje problemy i radości. Tak, jak my, żywi ludzie.** To nie uległo zmianie i tym razem. Znów rzucono na graczy czar, który przykuł ich na długo przed ekrany monitorów. Fabuła jest pełna niespodzianek,




Jak widać, Królowa Matka nie przepada za córeczką. I odwrotnie


W FF9 również pojawiły się przyzywane DUCHY, ale mogą ich używać tylko dwie osoby


Podróżowanie latającymi statkami to normalna sprawa. Przynajmniej w świecie tej gry

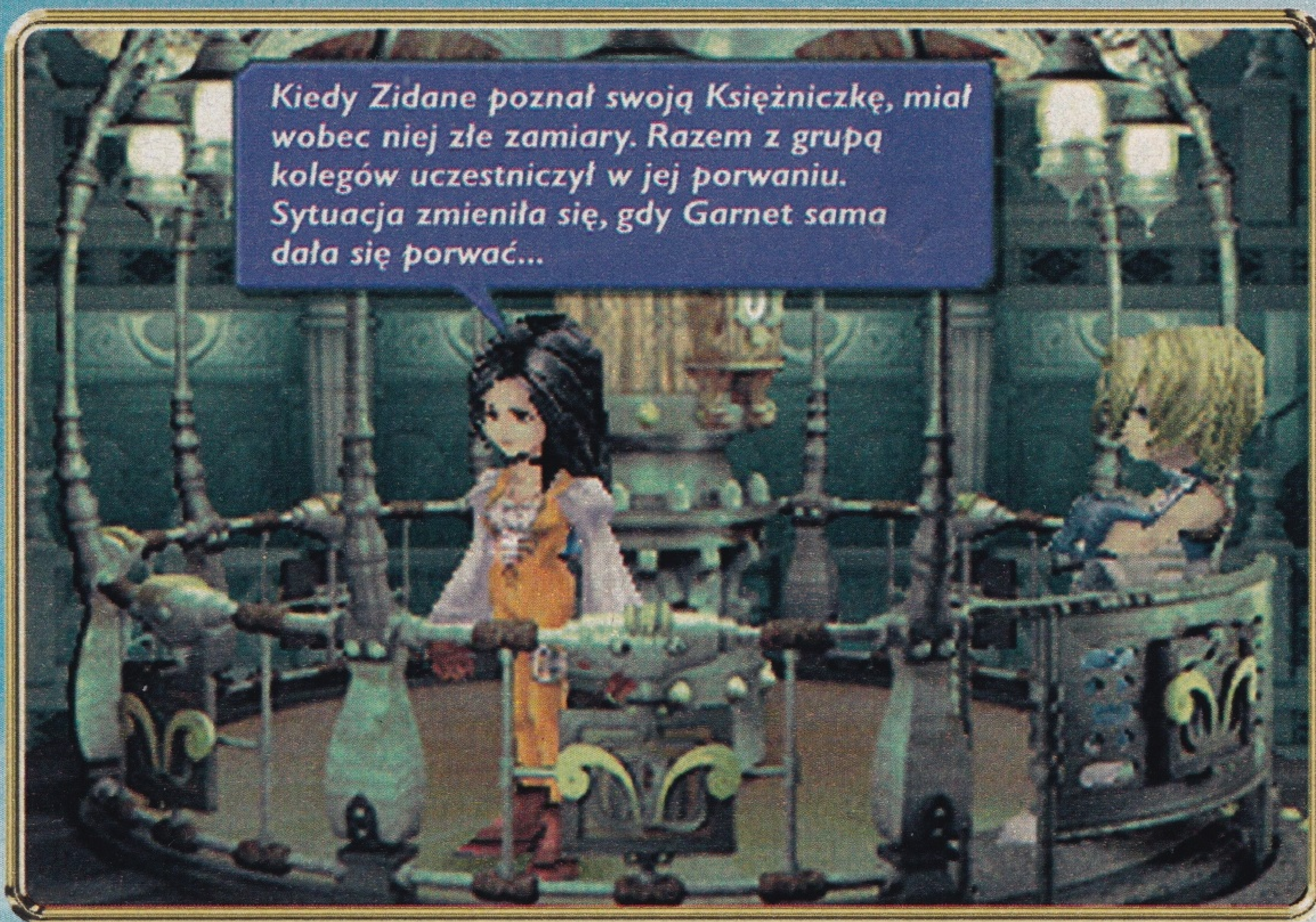
## Początek

Filmy to jedna z większych zalet FINAL FANTASY. Prezentują się naprawdę rewelacyjnie. Zresztą zobacz sam...











Grafika zapiera dech w piersiach. Tyle tutaj pięknych kolorów!

szybkich zwrotów akcji i takich elementów, przy których można tylko siedzieć z szeroko otwartymi oczami i podziwiać, podziwiać... Nie chodzi tutaj tylko o główny wątek opowieści. Wiadomo przecież nie od dziś, że diabeł tkwi w szczegółach. A nie zabrakło ich w FF9. **Pełno tutaj minigierek (razem z nową wersją gry karcianej), zabaw, z których można skorzystać, lub ruszyć swoją drogą ku zakończeniu.** Jesteś na placu w mieście i widzisz dziewczynki skaczące przez skakankę? Chcesz trochę poćwiczyć? Nie ma sprawy! To tylko jeden z licznych przykładów. Na pewno też ciekawi cię, czy w FF9 pojawiają się miłe stworki Chocobosy. Oczywiście, że są! Wprawdzie tylko jeden, ale za to możesz nauczyć go kilku sztuczek. Wprowadzono też system Active Time Events. Jeżeli w tym samym czasie dzieje się coś interesującego w innym miejscu, niż ty akurat się znajdujesz, to możesz obejrzeć to jakby w relacji w kryształowej kuli.



Twórcy FF9 nie chcieli przegapić najmniejszego nawet elementu, który mógłby zrazić nabywców. **Gra jest teraz wyjątkowo przyjazna.** Zwykłe punkty oznaczające miejsca nagrywania stanu gry? Ależ to takie nieładne! Teraz w zapamiętaniu stanu zabawy pomoże ci zabawny stworek Moogle. Chcesz odpocząć? Proszę bardzo. Zawsze możesz rozbić gustowny namiot. Zgubiłeś się na planszy? Przecież po wejściu do niej nad twoją głową pojawił się znaczek łapki wskazujący, gdzie jesteś! Nie będziesz też tracił czasu, szukając różnych przedmiotów. Jeżeli jest coś ciekawego – nad twoim bohaterem pojawi się stosowny znak. **Oczywiście nie zapomniano o wszystkich elementach, które sprawiły, że seria FF zdobyła tylu fanów.** Wstawki filmowe zrobiono po prostu rewelacyjnie. Nie tylko pod względem wykonania, ale również scenariusza. Grafika również stoi na naprawdę najwyższym poziomie. Postacie tym razem są bardziej mangowe niż w poprzedniej części. Na początku mogło to nawet budzić niepokój, ale cała grafika jest tak doskonała, że nawet małe ludki przy całym swoim zniekształceniu wyglądają wspaniale. Śmieją się, podskakują i wymachują rękami. To po prostu trzeba zobaczyć! Do tego wszystkiego dobrano odpowiednią muzykę i czekano na efekty. Nie zajęło to jednak dużo czasu. W końcu FF9 to WIELKA GRA, która ma wszelkie szanse stać się hitem nadchodzących miesięcy.


W czasie walki bohater ma swoje pięć minut (ciekawe, czy Vivi je przeżyje)

W tym numerze pojawiło się w ogóle wiele gier. Bardzo dobrych, które dostały wysokie oceny. Zdobywaliśmy je wszędzie, z wielkim trudem (nie zawsze polski dystrybutor chciał dać nam do testów kopię swojego przeboju, dziwne, prawda?) i nawet poświęceniem. A potem graliśmy nocami i dniami, żeby odkryć wszystkie tajemnice gry. To jest męczące, nawet bardzo. Ale są dwie rzeczy, które rekompensują nam ten wysiłek. Miłe listy od czytelników, którzy to doceniają, i takie gry, jak FF9. Gry magiczne i cudowne.



Na wejście wita cię milutka muzyka, w takt której możesz oglądać tapety i screeny, a także poznać charakterystykę postaci

| PC | **PSX** | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|

**Final Fantasy 9**
Cudowna Gra

| | | |
|---|---|---|
| ok.200 zł | Squaresoft | 1 gracz |

● Wykorzystuje: Memory Card

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Grafika | 6 | Dźwięk | 5+ | Frajda | 6 |

\+ Piękna grafika, muzyka, wciągająca fabuła i rozbudowane postaci bohaterów

– To już ostatnia część gry na Playstation i jakoś tak zrobiło się smutno

Tej gry nie trzeba reklamować. Obroni się ona w każdych warunkach. Zasługuje na wszystkie pieniądze, które zarabia **6**

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

## Postacie

*Każdy z bohaterów gry ma swoje własne problemy i kłopoty. Dręczą też ich złe myśli i ponure przemyślenia. A oto, co możesz się o nich dowiedzieć na samym początku. Co myślą...*

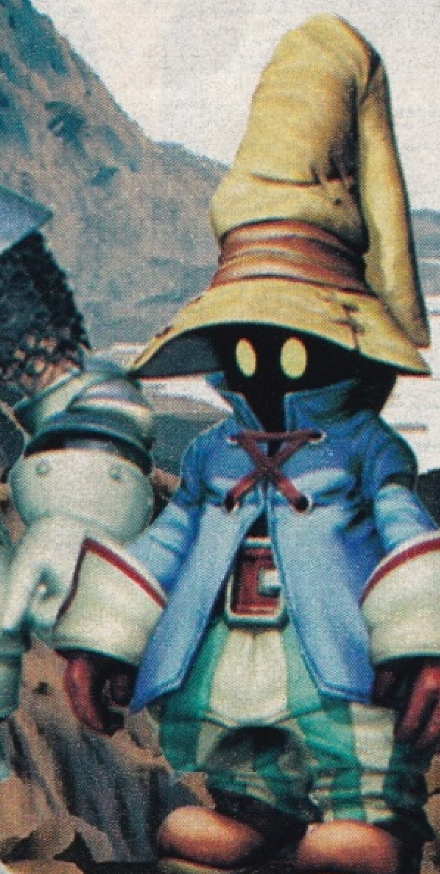

ZIDANE TRIBAL
„Nie potrzebujesz powodu, żeby pomagać innym"


GARNET
„Kiedyś będę królową, ale zawsze pozostanę sobą"


EIKO
„Już nigdy więcej nie chcę być samotna..."


QUINA
„Robię, co chcę! Masz z tym jakiś problem?"


STEINER
„Czy przysięgając wierność, muszę służyć całe życie?"


VIVI
„Skąd wiemy, że istniejemy? A może nas nie ma?"


FREYA
„Zapomnienie jest gorsze od śmierci"


AMARANT
„Jedyna rzecz, na której można polegać, to niepewność"



# TONY HAWK'S PRO SKATER 2

**Mistrz wreszcie nadszedł na PC! A właściwie nadjechał na deskorolce. Gra, która sprzedała się w kilku milionach egzemplarzy, musiała doczekać się drugiej części!**

TONY HAWK'S PRO SKATER to gra ukochana przez fanów, zarówno tych jeżdżących na deskorolkach, jak i tych lubiących tylko patrzeć na niebezpieczne ewolucje. Co sprawiło, że zwykła zabawa, w której chodzi tylko o jeżdżenie na desce, odniosła taki sukces? Na dobrą sprawę nikt tego nie wie. Dynamika? „Bajeranckość"? Mnóstwo ewolucji i specjalnych trików, które można uzyskać? Pewnie wszystko razem i coś jeszcze. Tak czy inaczej, fani gry nie powinni narzekać na jej część drugą. Jest tu bowiem wszystko, czym szczycił się PRO SKATER, a nawet jeszcze więcej.



**A więc tak – gra posiada następujące opcje – Kariera, Nowy Skate, Jazda dowolna, Multiplayer, Edytor parku.** Czym jest kariera, każdy się domyśla. Na początku wybierasz swojego zawodnika z kilku możliwych i ruszasz w trasę. Postacie skaterów zostały opisane współczynnikami, które obrazują ich zdolności do wykonywania skoków, ślizgów, uzyskiwania prędkości czy balansu. Każdy ma też swój własny styl. **Oczywiście, oprócz postaci podanych od razu „na tacy", są jeszcze inni zawodnicy.** To prawdziwi mistrzowie, ale aby móc nimi zagrać, trzeba wcześniej odblokować tę opcję, wykazując się w grze.

Schemat poszczególnych parków nie uległ drastycznym zmianom. Jak zwykle na całą jazdę masz ograniczony czas i jak zwykle, aby „pokonać" planszę i móc przejść do następnej, musisz wykonać ileś sztuczek, spełnić wszystkie warunki i zgromadzić punkty. Te ostatnie dostaje się klasycznie za wykonywanie trików i ewolucji. Inne zadania polegają na zebraniu wiszących w powietrzu bonusów, wykonaniu skomplikowanych ewolucji czy kombinacji. **Nie zabrakło także zbierania**

NY City Checklist

| | |
|---|---|
| High Score 30,000 | $1000 |
| Pro Score 75,000 | $1500 |
| Mega Score 150,000 | $3000 |
| SKATE Letters | $500 |
| Gotham Gaps | $500 |
| Ride the Rails | $2000 |
| Placeholder Score | $1000 |
| Smith the Pit | $2000 |
| Secret Tape | $1000 |
| NY Clear | $1000 |

Niektórzy wieszają na ścianie listę zakupów ze spożywczego, a prawdziwy gracz zapis poziomów



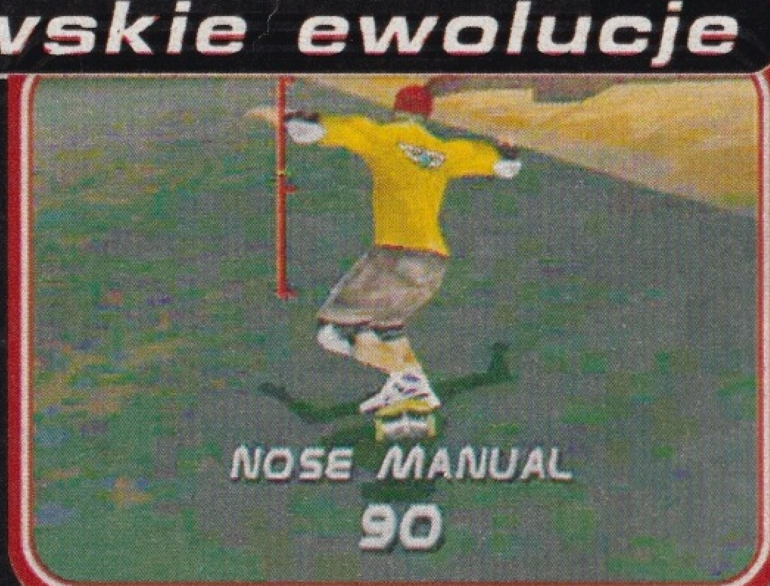

Trochę sportu w pełnym słońcu. No, to jest życie, człowiek wskakuje na deskę i od razu świat wydaje się weselszy

## Mistrzowskie ewolucje










Wykonuj ewolucje jedna za drugą. Pamiętaj jednak, że kiedy cztery kółka deski dotkną ziemi – ciągłość zostaje przerwana!




*Aby zostać mistrzem, także deskorolki, trzeba najpierw sporo ćwiczyć. Inaczej spadasz i się obijasz*

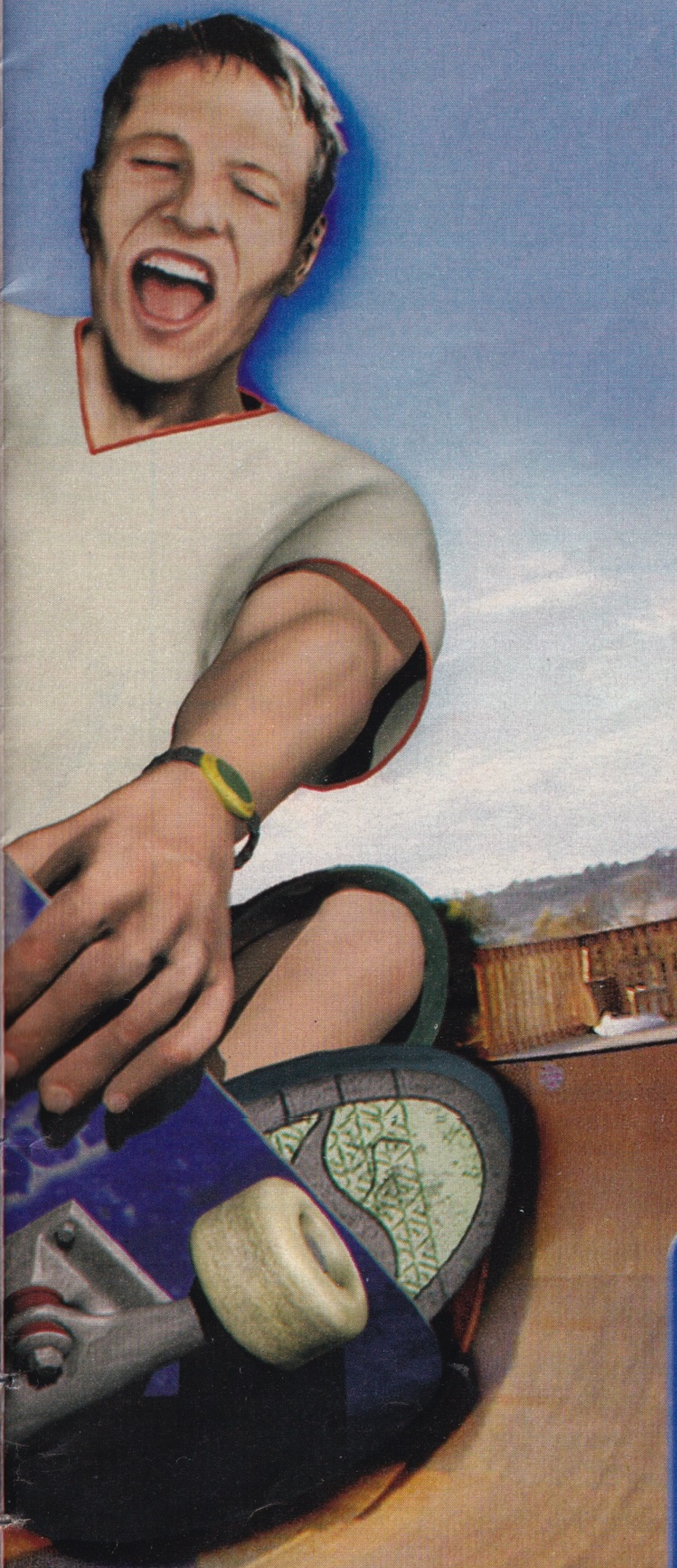
# Wysokie loty z Tony Hawkiem






Tony Hawk miał 9 lat, gdy po raz pierwszy zainteresował się jazdą na deskorolce. Zachęcił go do tego starszy brat. Szybko jednak okazało się, kto z dwójki rodzeństwa ma w tym kierunku prawdziwy talent. Gdy Tony miał 12 lat, jego wyczynami zainteresowali się sponsorzy (i duże pieniądze), a jako 16-latek został mistrzem świata w jeździe na deskorolce. Dziś ma 32 lata, żonę i właściwie powinien zająć się czymś innym niż wygibasy na desce. On jednak dalej jest wierny swoim marzeniom!

***Tony Hawk na zdjęciu prezentuje się lepiej niż w grze, ale nie można zbyt wiele wymagać***



**literek, z których układa się słowo S-K-A-T-E.** Ale to dopiero początek. Jak wiadomo, każda plansza ma ukryte zakamarki i dodatkowe bonusy. W TONY HAWK'S PRO SKATER 2 plansze są gigantyczne. W jedną można grać przez kilka dni i ciągle odkrywać nowe kryjówki i przejścia do następnych sektorów. W każdym razie po wykonaniu wszystkich zadań na mapie dostajesz pieniążki, za które możesz polepszać parametry swojego zawodnika. Masz pełną kontrolę nad wszystkim. **To ty decydujesz, w którą stronę ktoś powinien się rozwijać i jakie umiejętności są mu potrzebne.** Oczywiście, zamiast modyfikować gotowego skatera, możesz stworzyć swojego zawodnika zupełnie od podstaw. W tym wypadku decydujesz o jego mocnych i słabych stronach, współczynnikach, stylu, a także wyglądzie, kolorze deski, butów czy plecaczka (nie zapomniano o niczym).

**Oprócz kariery, w PRO SKATER 2 jest oczywiście opcja Free Skate – czyli jazda wolna bez ograniczenia czasowego.** Nie owijając w bawełnę, jest to najlepszy sposób na trening i zorientowanie się w możliwościach i wykonywaniu wszystkich ewolucji. W grze nie ma zbyt dużej klawiszologii (coś, co powstawało na PSX, nie może mieć skomplikowanych opcji), cała sztuka polega na umiejętnym łączeniu efektów czterech klawiszy. I nie jest to bynajmniej tak łatwe, jak mogłoby się zdawać. Można powiedzieć, że opanowanie wszystkich sztuczek wymaga mistrzostwa graniczącego z magią.

**Oprócz tego, w grze znajduje się jeszcze opcja zabawy wieloosobowej, choć nazwa „multiplayer" zdaje się tu troszkę na wyrost.** W PRO SKATER 2 może grać naraz dwóch zawodników i, ogólnie rzecz ujmując, ta opcja nie jest tym, czego można by się spodziewać. Dużo lepiej natomiast wypada Edytor Parku. Narzędzie okazuje się proste, intuicyjne wręcz, a efekty, cóż... mogą zaskoczyć nawet wybitnych skaterów. **Do dyspozycji masz dosłownie wszystko: skocznie, beczki, doły, rury i schody.** Można z tego zbudować istne piekło dla deskorolek.

Ukrytych opcji, sztuczek, manewrów, postaci, poziomów, bonusów jest tu znacznie więcej. A wszystko, jak można się było spodziewać, wykonane na naprawdę wysokim poziomie. Na uwagę zasługuje również duża interakcja z otoczeniem. **Odnosisz wrażenie, jakby twój skater faktycznie jeździł, skakał i przewracał się.** Przy upadkach także nie oszczędzono graczom niczego. Postać może spaść z deski na wiele sposobów: zlecieć, potknąć się czy wywinąć orła. A wygląda to tak sugestywnie, że aż boli. Naprawdę. I jeszcze jedna słodycz, czyli muzyka w wykonaniu „Rage Against the Machine", „Naughty by Nature" i kilku innych kapel. Tak, sam soundtrack z PRO SKATERA 2 to jest coś! A poza tym gra ma wszystkie zalety, którymi mogła się poszczycić poprzednia część – dynamikę, prędkość i oszałamiające akrobacje na desce. Na co więc czekasz? Na deskę marsz!




*Takie ewolucje dozwolone są tylko dla najlepszych. Raczej nie próbuj ścigać się z autobusem na warszawskich ulicach. Pan policjant patrzy!*




*Razem z najlepszym deskorolkarzem globu wjeżdżasz w świat screenów i filmików dotyczących gry o nim samym*

| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|

**Tony Hawk's Pro Skater 2**
Symulacja Deskorolki

| 199 zł | Activision / Lem | 1-2 graczy |
|---|---|---|

Min: Pentium 233, 32 MB RAM, 350 MB HD
Zal: Pentium II 400, 64 MB RAM, Akcel 3D

| Grafika | 5- | Dźwięk | 6 | Frajda | 5+ |
|---|---|---|---|---|---|

\+ Mnóstwo ukrytych skarbów, klimat i dynamika, którym rytm nadaje świetna muzyka

– Tylko multiplayer wypada blado, ale jest to doprawdy niewielka wada

**PRO SKATER 2** to świetny wybór nie tylko dla zapalonych miłośników deskorolek. Teraz każdy może zostać mistrzem tej dyscypliny **5+**

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

# ESCAPE FROM MONKEY ISLAND 4



Planeta Threepwooda to muzeum. A gdzie Bruce Willis i jego hamburgery


Elaine i jej mąż to dobrana para. Szkoda tylko, że ciągle ma kłopoty

**To już czwarta opowieść o bajkowym świecie położonym gdzieś „głęboko wśród Karaibów". To także jedna z najlepszych przygodówek tego, mijającego już roku**


Guybrush i Elaine właśnie wrócili z podróży poślubnej i zastali same kłopoty


Czasem nie wybiera się kompana do szklaneczki grogu

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND to przygodówka z trójwymiarowymi postaciami i akcją widzianą poprzez ujęcia ze statycznych kamer. Posiada bajkową, kolorową grafikę, stosunkowo trudne zagadki i... o tym za chwilę. Najpierw odpowiedzmy na najważniejsze pytanie: czy ta gra spełniła (gigantyczne) oczekiwania? Najkrócej mówiąc: tak! Wszakże niektórzy mogą zapytać: „Cóż to takiego, ta Małpia Wyspa?!". SECRET OF MONKEY ISLAND narodził się w 1990 roku, kiedy to autor Ron Gilbert powołał do życia Guybrusha Threepwooda oraz złowrogiego kapitana LeChucka. Od razu pojawiły się opinie, że to najlepsza przygodówka, jaką wymyślono. Wielu uważa tak do dziś. Podobny entuzjazm wzbudziła wydana dwa lata później druga część gry. Po zaledwie dobrej trzeciej odsłonie, CURSE OF MONKEY ISLAND, otrzymujesz do rąk czwartą część serii i tym oto sposobem z przeszłości wracasz do teraźniejszości.

**Fabuła ESCAPE FROM MONKEY ISLAND zaczyna się od powrotu Guybrusha i jego żony Elaine na wyspę Melee.** Skończył się miesiąc miodowy, a zaczęły kłopoty. Zbliżają się wybory na gubernatora, w których Elaine ubiega się o powtórną elekcję. Jej przeciwnikiem jest upudrowany grubas i demagog w jednej osobie, Charles L. Charles, który wydaje się być bliższy zwycięstwa... Pierwszym twoim zadaniem będzie powstrzymanie wynajętego przez Charlesa służbisty, który ze źle skalibrowanej katapulty ostrzeliwuje rodzinną rezydencję państwa Threepwoodów. **Po wykonaniu kolejnej misji na Lucre Island dowiesz się, jaki jest twój prawdziwy cel. Przyjdzie ci zdobyć Ostateczną Zniewagę, której części zaginęły gdzieś na Karaibach.** Zadanie nie w kij dmuchał, nawet dla takiego chojraka jak Threepwood.

Ogłoszenie przez LucasArts, że ESCAPE FROM MONKEY ISLAND będzie miał trójwymiarowe postacie i nowy sposób sterowania, wywołało ogólne zdziwienie. Co by nie mówić, nowy system sprawdza się. **Guybrush, choć składa się z geometrycznych brył, wygląda bardzo naturalnie. Ba, mruga oczkami i drapie się po głowie, a nawet kręci nią!** Troszkę gorzej jest z wizerunkami innych postaci, już nie tak dopracowanych graficznie. Właśnie – pojawiają się bohaterowie znani z oryginalnego SECRET OF MONKEY ISLAND! Guybrush wyrusza w podróż razem z ciemnoskórą Carlą (dawniej pełna życia „szpadowniczka", obecnie coraz częściej sięgająca do kieliszka) oraz niezbyt rozgarniętym Otisem. Jest też miejsce dla in-


Nawet zdawałoby się bezstronni sędziowie nie chcą pomóc Guybrushowi


A oto i dobry twój znajomy, LeChuck. Przyznasz, że aż się pali do spotkania



1990: „The Secret of Monkey Island". LeChuck porywa Elaine i chce poprosić ją o rękę. Wybredna panna mówi NIE!



1992: W „Monkey Island 2: LeChuck's Revenge" Guybrush dostaje kosza od Elaine i znowu musi ją oczarować



1997: W „The Curse of Monkey Island" Elaine założyła pierścionek zaręczynowy i zamieniła się w złoty posąg



2000: Wreszcie!!! W „Escape From Monkey Island" Elaine i Guybrush pobrali się! Ale co na to zazdrosny LeChuck?




Kolorowo i przyjemnie jest na tej Wyspie Małp. Znajdziesz tu wybór screenów i pełną informację o kolejnej części gry

nych starych znajomych – żywej czaszki o imieniu Murray, która prowadzi teraz sklep z pamiątkami oraz Meathooka, pozbawionego dłoni, mającego zamiast nich haki i sprawnie nimi malującego. Jedynie stara murzyńska wiedźma Mojo pozostała taka jak dawniej! Fabułę przeplatają renderowane filmiki pierwszej próby. **Warto też wspomnieć o często eksploatowanym doskonałym efekcie cieni.**

**Wielki Pirat Guybrush w trakcie swej podróży opływa karaibskie wyspy. Jest ich, łącznie z atolem przy Jambalayi, pięć.** Każda z nich posiada własny styl. Podczas gdy Melee Island to typowo piracka przystań, to już na przykład Jambalaya stanowi mekkę dla turystów. Trafisz tam nawet do muzeum, w którym wystawione są pamiątki z życia i kariery... Guybrusha Threepwooda. Rzecz nazywa się Planet Threepwood i, jak to bywa w tego typu przypadkach – obsługa pyta na okrągło „W czym mogę pomóc?", ale ma kłopoty z rozpoznaniem, że w progu zjawił się facet, któremu wszystko to jest poświęcone. Tak jak w poprzednich częściach wiele lokacji składa się więcej niż z jednego ekranu i w momencie dojścia do brzegu następuje zmiana kamery. Oprócz tego po dojściu do niektórych punktów miasta pojawia się ogólna panorama – i wówczas kierujesz malutkim punkcikiem, czyli Guybrushem, pomykającym pomiędzy wielkimi domami.

Zagadki w serii MONKEY ISLAND zawsze były dobre. A co znaczy „dobre" w przypadku przygodówek? Ano takie, po rozwiązaniu których nie mówisz sobie „co za głupota", lecz „jak mogłem wcześniej na to nie wpaść!". W tej grze właśnie tak jest. Kombinacje, jakie trzeba wykonać, mają sens i mimo że w jednym miejscu trzeba na przykład używać dwóch pacynek w charakterze piratów, symulując za ich pomocą sztuczny tłum – wszystko to mieści się w logice gry. **Niektóre zagadki wymagają dobrego zgrania wydarzeń w czasie, jest też poruszanie się na azymut w poszukiwaniu skarbu lub kryjówki.** Satysfakcję daje poznawanie nowo odkrytych lokacji. Po wejściu do każdej natrafiasz na przedmioty, z których większości nie możesz zabrać, ale klikając na nie nie otrzymasz suchej komendy „to nie pasuje", lecz zabawne komentarze. Dialogi są obowiązkowo dowcipne, czasem wręcz aż nadto.

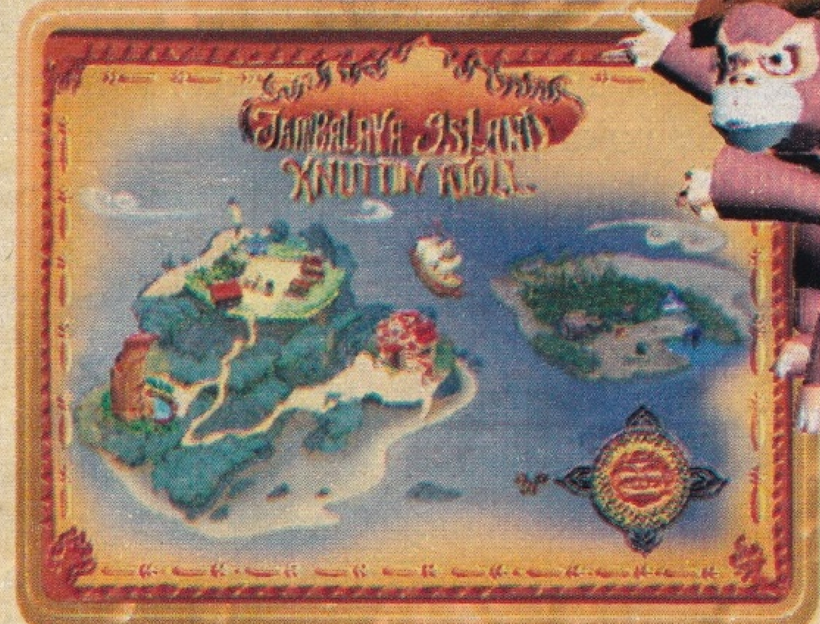
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND nie rozczarowuje. Nie daje powodu do narzekania, gdyż jest prawie tak dobra, jak jej legen... to jest, najstarsza siostra.



Na Lucre Island jest zabójcza mieszanka: prawnicy, bank i więzienie



Wyspa Melee to typowo piracka przystań dla różnych podejrzanych person



Zapraszamy na Jambalayi! Krainę rozrywki i zabawy! Raj dla turystów

Guybrush Threepwood to najdzielniejszy z piratów




Spotkane osoby warto namówić na pogaduszkę, mogą udzielić cennych informacji

| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|
| **Escape From Monkey Island** | | | | |
| Guybrush, Elaine, LeChuck Znów Razem | | | | |
| ok.200 zł | Lucasarts/Lem | | | 1 gracz |
| Min: Pentium 266, 64 MB RAM, akcel. 3D | | | | |
| Zal: Pentium II 200, 64 MB RAM, akcel. 3D | | | | |
| Grafika 6- | Dźwięk 5- | Frajda 5+ | | |
| + Rasowa, dopracowana przygodówka z wieloma znakomitymi zagadkami | | | | |
| – Secret of Monkey Island był wcześniej... | | | | |

Podróż sentymentalna dla jednych, dla innych poznanie zwyczajów piratów. Zaś dla wszystkich – kilkadziesiąt godzin dobrej zabawy **5+**



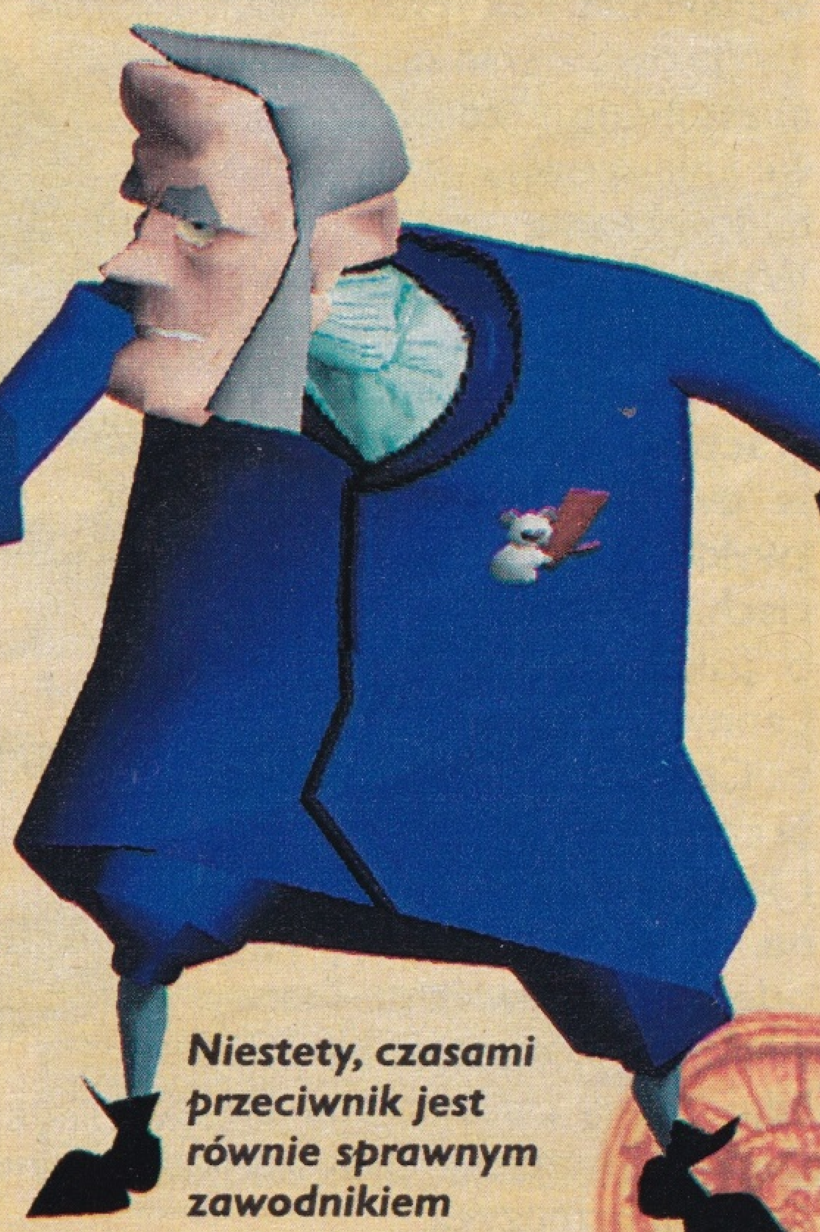
Życie pirata nie jest łatwe. Raz na wodzie, raz pod wodą...




Na Karaibach można spotkać różne dziwne persony




Pojedynki na szable należą do podstawowych rozrywek Guybrusha i jego kolegów



Niestety, czasami przeciwnik jest równie sprawnym zawodnikiem

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

# DRIVER 2

**Gry, których fabuła oparta została na samochodowych pościgach, cieszą się niesłabnącą popularnością. Teraz będziesz mógł poszaleć w aż czterech miastach**




*Samochody jak z dobrych lat 60. czy 70. to jeden z tych elementów, które tworzą klimat zabawy. Taką bryką fajnie się trochę porozbijać*

Zapewne wszyscy miłośnicy sprawnie zrealizowanego kina akcji doskonale znają film Petera Yatesa z 1968 roku pt. „Bullitt", w którym Steve McQueen ścigał przestępców po krętych i stromych ulicach San Francisco. Sceny pościgów z tego filmu weszły na stałe do klasyki gatunku, a wielu artystów kina, przedstawiając samochodowe gonitwy, wzorowało się na Yatesie. Jednak inspiracje „Bullittem" odnoszą się nie tylko do dużego ekranu. **Twórcy wydanego właśnie DRIVERA 2 otwarcie przyznają, że pomysł stworzenia programu zrodził się w ich głowach właśnie po obejrzeniu wspomnianego filmu.** Bawiąc się w grę, nie sposób tego nie dostrzec.

W DRIVERZE 2 ponownie wcielasz się w rolę Tannera, policjanta, który wraz ze swoim partnerem Tobiasem Jonesem musi rozpracować szajkę przestępców terroryzujących Chicago. W miarę, jak śledztwo posuwa się do przodu, twój bohater odkrywa, że macki zbrodniczej ośmiornicy sięgają daleko, nie tylko poza miasto, ale nawet poza Stany Zjednoczone. Tanner będzie zatem musiał rozprawić się z przestępcami nie tylko w Chicago, ale również w Hawanie, Las Vegas i Rio.

Wprowadzenie do zabawy wielu miast nie jest jednak przypadkowe i nie sprawia wrażenia rozbudowywania gry na siłę. **Wszystkie etapy są bowiem połączone ciekawym wątkiem fabularnym, który graczom opowiadany jest w dwudziestu sześciu niezwykle klimatycznych animacjach.** Dowiesz się z nich o pakcie, jaki podpisał Pink Lenny, szef przestępców z Chicago, z tajemniczym brazylijskim gangsterem, i konsekwencjach tego czynu, w których ważną rolę odegra oczywiście Tanner. Animacje wykonano bardzo solidnie, mają niesamowity dla kina gangsterskiego nastrój oraz są ilustrowane doskonałą muzyką.



Oj, temu kierowcy chyba trzeba będzie odebrać prawo jazdy



Dla kierowców-rajdowców doskonała jest jazda przez przeszkody

## Wycieczka krajoznawcza

### ZAUŁKI CHICAGO





W DRIVER 2 urozmaicono miejsca, w których możesz poszaleć swoim cudownym blaszakiem. Mafia dorobiła się nawet ładnych zameczków

### GORĄCA HAWANA





Teraz możesz wybrać na uroczą Kubę, by w rytmie salsy albo samby jechać ulicami Hawany. Musisz tylko uważać na komunistów Fidela

### MIASTO KASYN – LAS VEGAS

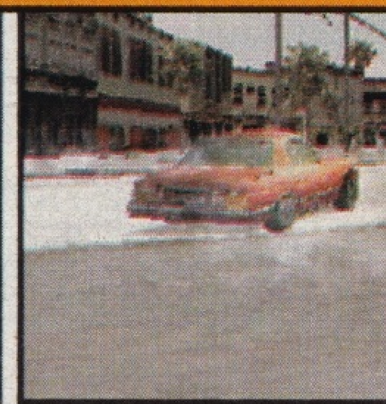




Możesz także wpaść na chwilę do Las Vegas, by zakosztować uroków wielkiego świata. Ale lepiej nie idź do kasyna, bo możesz przegrać brykę

### RIO DE JANEIRO





A gdy już zmęczą cię takie wycieczki, wybierz się do Rio, by odpocząć od jazdy i pobyczyć się na uroczej Avenida Atlantica



Niektóre wyczyny kończą się właśnie tak. Chwila nieuwagi albo co gorsza zniżka formy i jesteś uboższy o śliczny samochodzik. A na piechotę wszędzie daleko



Efektowne ewolucje na podjeździe. A jaka tu cisza, spokój...



Hawana, piękne miasto także na samochodowe pościgi

W stosunku do pierwszej części DRIVER 2 jest bardziej rozbudowany. **Pojawiły się cztery olbrzymie miasta i każde z nich wygląda zupełnie inaczej niż poprzednie.** Najwyraźniej widać to na przykładzie Hawany i Las Vegas. Na kubańskich drogach królują bowiem amerykańskie krążowniki szos z lat 60. i 70., a Vegas to miasto, które żyje nocą, pełne neonów i świateł. Gracz ma do dyspozycji również o wiele więcej samochodów niż w części pierwszej. Oczywiście głównie jeździsz autami osobowymi, ale czasem przyjdzie ci też prowadzić autobus, wóz strażacki, a nawet samochód należący do policji. Wielokrotnie w trakcie wykonywania misji musisz się przesiadać z pojazdu do pojazdu, a niektóre zadania, jak na przykład ustawianie detonatorów czasowych czy uaktywnianie przełączników można wykonać jedynie „na piechotę".

**Poprawiono także nieco grafikę gry. Miasta są znacznie bardziej rozbudowane, po ulicach jeździ więcej różnorodnych wozów, a same drogi nie składają się już jedynie z krzyżujących się pod kątem prostym linii.** Masz zakręty ostre i ostrzejsze, ale są również łuki oraz rampy, którymi można wjechać na autostradę. Naturalniej zachowują się również piesi.

Urozmaicono też same misje. Już nie tylko ścigasz przestępców i niszczysz ich wozy, ale także ruszasz w pościg za pociągiem, w którym znajduje się bandyta lub uciekasz przed złoczyńcami. Jednak trzeba uczciwie przyznać, że jakiekolwiek zadanie otrzymasz, jego wykonywanie jest zawsze bardzo emocjonujące i zapewnia sporą dawkę mocnych wrażeń.

Czy z tych wszystkich pochwał wynika, że DRIVER 2 jest grą doskonałą? Z przykrością trzeba przyznać, że nie. **W grze najbardziej razi fakt, że wielokrotnie w trakcie zabawy program zwalnia, a obraz niemiłosiernie skacze.** Płynna grafika jest jednym z najważniejszych elementów każdej gry samochodowej i takie niedopatrzenie ze strony producentów jest po prostu niewybaczalne. **Fatalnie rozwiązano również sterowanie Tannerem w chwilach, kiedy znajduje się poza samochodem.** Postać porusza się sztywno, a wykonanie nią skrętu w odpowiednim momencie jest niezwykle uciążliwe. Również od strony dźwiękowej gra nieco kuleje. O ile dźwięki otoczenia są wykonane dosyć solidnie, o tyle muzyka jest bardzo nierówna. W jednych etapach kompozycje towarzyszące zabawie są niezwykle zajmujące i wpadające w ucho, a w innych okazują się po prostu nudne.

Mimo tych niedociągnięć DRIVER 2 pozostaje jednak pozycją wartą uwagi. Miłośnicy pierwszej części na pewno nie będą zawiedzeni, a ci, którzy z Tannerem zetkną się po raz pierwszy, zechcą sięgnąć później po poprzednią część gry, żeby jeszcze dłużej poszaleć po ulicach wielkich miast.




Strona nie zachwyca, można tu znaleźć trochę materiałów graficznych oraz linki do innych stron o grze

PC | **PSX** | N64 | DC | A

**Driver 2**
Tanner Po Raz Drugi w Akcji

| ok.200 zł | Infogrames | 1-8 graczy |
|---|---|---|

● Wykorzystuje: Memory card

Grafika 4- | Dźwięk 3+ | Frajda 4+

\+ Doskonała zabawa na wiele godzin, możliwość gry w kilka osób

– Momentami beznadziejna muzyka, okresowe zwalnianie gry

**Ta gra na pewno może się podobać, zwłaszcza tym, którzy znają Tannera z pierwszej części DRIVERA** — **4**

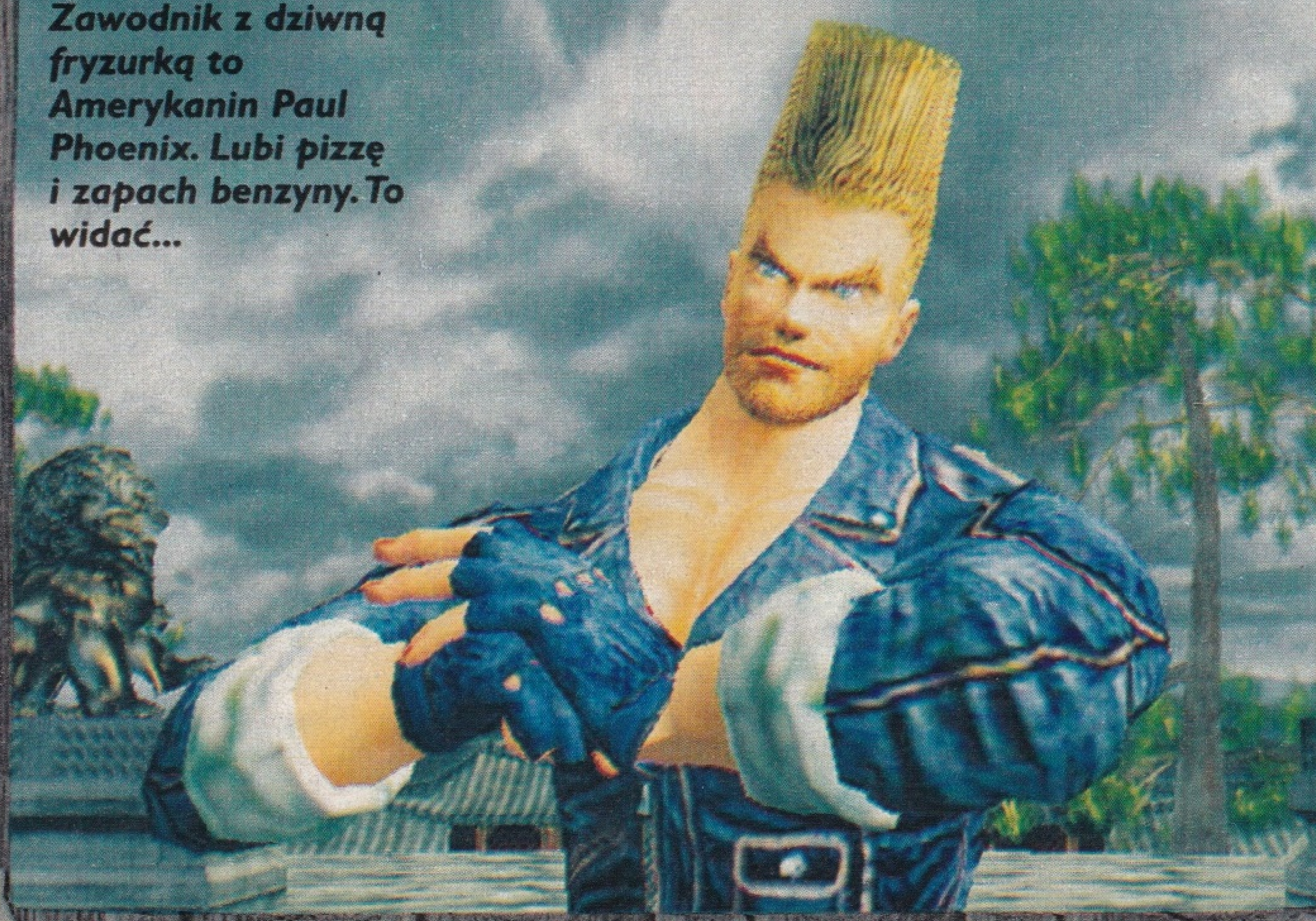
Tekst: Rafał Olbromski

# TEKKEN TAG TOURNAMENT

**Przy tej recenzji powinny rozlec się fanfary. Jest to przecież jedna z pierwszych gier na Playstation 2, którą testujemy w CLICKU!. Zwłaszcza że ta odsłona TEKKENA naprawdę zasługuje na brawa**

Nie ma chyba miłośnika (dobrych) bijatyk, który nie słyszałby o serii TEKKEN. Sława jest całkiem zasłużona, bo te gry należą do klasyki gatunku. Nic więc dziwnego, że na premierę PLAYSTATION 2 przygotowano właśnie najnowszą odsłonę tego przeboju, czyli TEKKEN TAG TOURNAMENT. **Nie zdecydowano się jednak na żadną rewolucję. Skoro fani tej serii kochają ją właśnie taką, jaka jest, z jej charakterystycznymi postaciami i ciosami, to nie warto narażać ich na szok (i ryzykować mniejszy zarobek).** Dlatego też ta część jest po prostu ulepszonym TEKKENEM 3, wykorzystującym jednak możliwości nowej, cudownej konsoli. W tym występie nie mogło zabraknąć większości bohaterów z poprzednich wersji (nawet tych, którzy nie zmieścili się w trzeciej części) i do dyspozycji dostałeś aż 34 postaci. Oczywiście nie trzeba chyba dodawać, że wszystkie posiadają charakterystyczne dla siebie ciosy (wzbogacone w nowe sztuczki), których opanowanie w podstawowym zakresie nie powinno stanowić większego problemu dla miłośników serii.

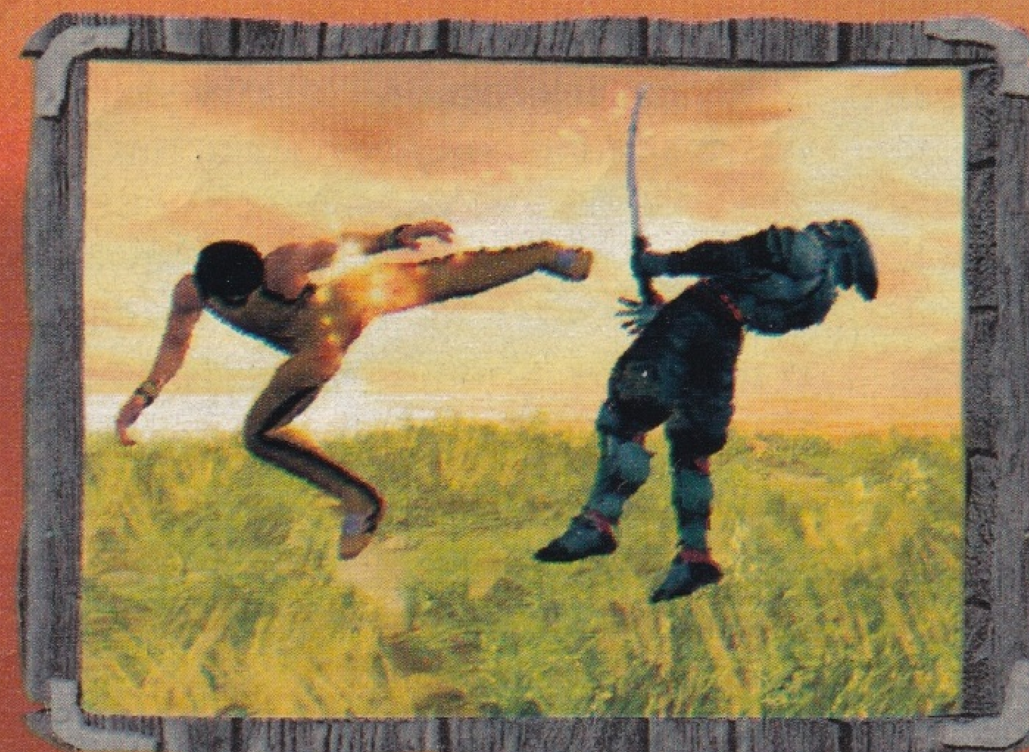
W grze jest zresztą więcej elementów, które sprawią, że wielbiciele TEKKENA poczują się jak u siebie w domu. Muzyka jest jak zwykle bardzo dobra, chociaż na pewno nie wszystkim przypadną do gustu utwory techno, które królują przez cały czas. **Wszyscy spodziewali się też dobrej grafiki, w końcu sława Playstation 2 na długo wyprzedziła jej premierę. Mieli rację, bo gra prezentuje się wręcz rewelacyjnie.** Dech w piersiach z wrażenia zapiera już intro, które wygląda jak doskonale nakręcony film. Przedstawieniu walk też niewiele można zarzucić. Postacie poruszają się ładnie, lekko i prezentują się doskonale (jeżeli oczywiście przymknąć oko na obowiązujące w tym gatunku absurdy typu Nina walcząca na śniegu w bucikach na obcasach). Widać też, że wiele godzin pracy spędzono nad opracowaniem strojów bohaterów (w przeciwieństwie np. do DEAD OR ALIVE 2, które można nazwać szczytem bezguścia). Bohaterki mają ładne ubran-



*Zawodnik z dziwną fryzurką to Amerykanin Paul Phoenix. Lubi pizzę i zapach benzyny. To widać...*



*Taktyka gry może być różna. Jedni będą walczyli pojedynczymi zawodnikami i wymieniać ich u kresu sił, a inni użyją opcji gry zespołowej. Ta druga to dopiero frajda!*



*Oprócz starych sztuczek dodano także nowe ciosy. W końcu świat rusza naprzód!*

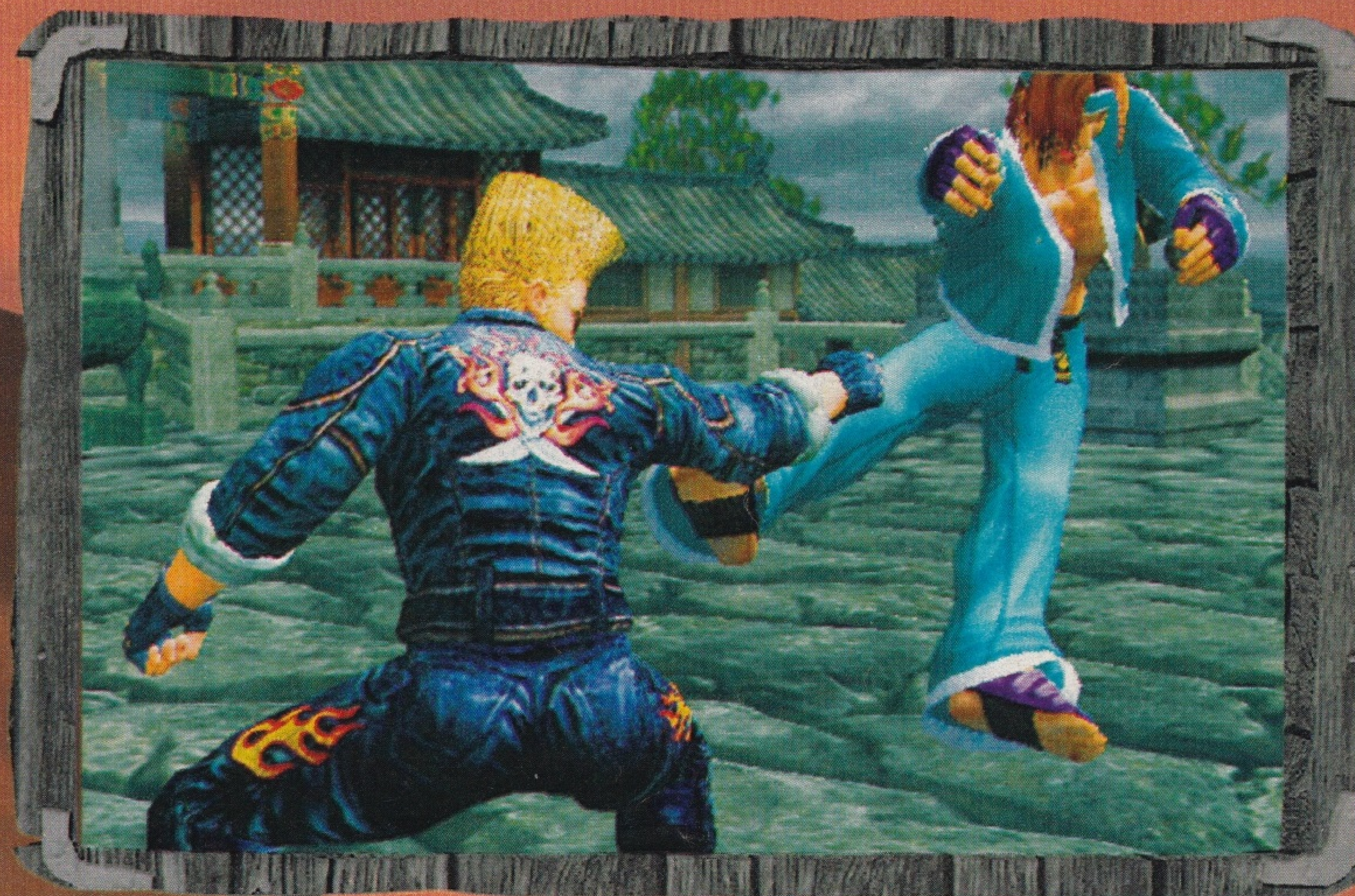
*Nina Williams ma 22 lata i wygląda bardzo, bardzo ładnie. Nie możesz jej jednak zaufać (chyba że właśnie jest twoją postacią). To groźna zabójczyni*

ka (wystarczy popatrzeć na obrazki na tej stronie) i prezentują się (w większości) powabnie. Również efekty świetlne podczas wykonywania ciosów zostały dopracowane. Grafika TEKKENA, przeznaczonego do sprzedaży w Europie, w porównaniu do robionej w dużym pośpiechu wersji japońskiej, jest dużo lepsza (zastosowano tutaj metodę wygładzania chropowatości krawędzi, tzw. anti-aliasing). Dobrze wygląda też przedstawienie wydarzeń dookoła placu walki. Ktoś bije brawo, ktoś zachęca do większego wysiłku, a inny spokojnie zamiata uliczkę. Można jednak czasami odnieść wrażenie, że postacie walczą na arenie przesuwającej się bez połączenia z resztą scenerii. Można sobie tutaj trochę ponarzekać, ale taka niedoróbka nie stanowi istotnej przeszkody w czasie zaciętych walk.

**Największą atrakcją TEKKENA jest jednak system gry wieloosobowej. I nie chodzi tutaj bynajmniej o zabawę w kilku graczy (chociaż ona też jest dostępna).** Otóż teraz możesz formować drużynę składającą się z różnych zawodników, a podczas walki wymieniać ich (po wciśnięciu jednego przycisku, szybko i płynnie). Zmagania kończą się, kiedy chociaż jeden z nich przegra. To jednak jeszcze nie wszystko. Otóż możesz łączyć ich zdolności i ciosy, wykonując odpowiednie kombosy (po wciśnięciu właściwych kombinacji przycisków). W zależności od typu zawodnika i rodzaju jego towarzysza możesz wykonywać zupełnie inne ciosy. Dzięki temu kombinacji jest tak wiele, że na pewno długo nie będziesz się nudził! Na początku wypróbowanie wszystkich możliwości jest dosyć pracochłonne, ale naprawdę warto to zrobić, żeby znaleźć najlepszą z nich i potem rozkoszować się wartką akcją. To chyba największa atrakcja całej gry!

Jest to o wiele lepsze niż zwykłe starcia jeden na jednego, chociaż dla ich miłośników także przygotowano taką opcję (razem z Praktyką, Time Attack, Survival). Na deser dodano także możliwość obejrzenia zakończeń po zwycięstwie danych postaci (chyba najsłabiej graficznie wykonany element tej gry), łapanie obrazków z walki i minigierkę w kręgle (lepiej nie spodziewać się po tym zbyt wiele). To na deser, ale chyba po tak dobrym posiłku już nie będzie na niego miejsca. TEKKEN TAG TOURNAMENT to dopiero początek pokazywania możliwości nowej konsoli, ale już bardzo udany. Aż strach pomyśleć, co będzie, kiedy na PSX2 powstanie nowa gra z serii TEKKEN, zupełnie oryginalna i nie powielająca dawnych rozwiązań. Drżyj, konkurencjo!





*To nie film fabularny o Mnichach z Klasztoru Shaolin! To walka. Tak właśnie wygląda rewelacyjna grafika w TTT*



*Dziwny kolega lubi styl deskorolkowo-surferski. Śmiesznie się przy tym kołysze*



*Ostre starcie. Zaraz ktoś wykona cios specjalny. Na kogo stawiasz?*

## INFO
### Zapamiętaj te twarze



JUN KAZAMA



PROTOTYPE JACK



GANRYU



BRUCE IRVIN



JACK 2



MICHELLE CHANG




Strona, która ciągle ulega rozwinięciu. Pojawiają się na niej nowe obrazki i informacje o postaciach i ich ciosach

PC | **PSX2** | N64 | DC | A

**Tekken Tag Tournament**
Cudowna Bijatyka

199 zł | Namco / Sony | 1-4 graczy

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 5+

\+ Piękna grafika, płynność ruchu postaci, opcja gry zespołowej

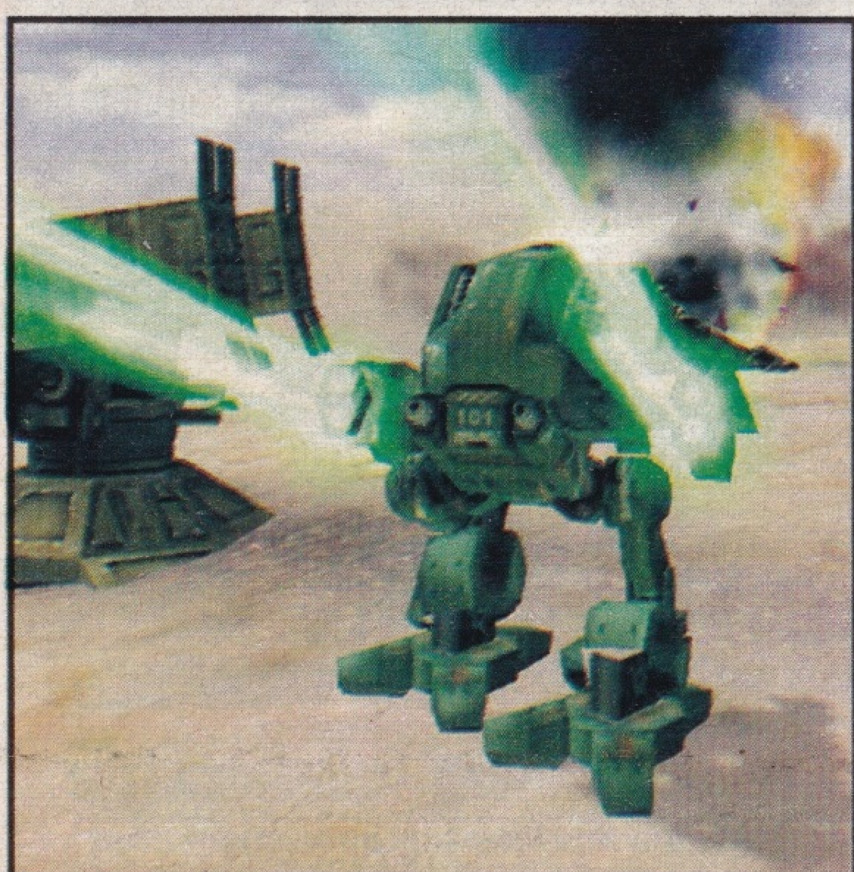
\- Muzyka nieco jednostajna, mało nowych elementów, kiepskie zakończenia

**Ten TEKKEN to klasyka gatunku w nowej szacie. Trzeba przyznać, że wygląda bardzo dobrze. I nie tylko wygląda...** 5+

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

I jeszcze jeden przebój. Serii MECHWARRIOR nie trzeba nikomu przedstawiać. Przecież właśnie od niej rozpoczęło się szaleństwo na punkcie wielkich uzbrojonych robotów

# 4 MECHWARRIOR VENGEANCE



*Mechy różnią się między sobą wielkością, możliwościami i rodzajem uzbrojenia...*

Można śmiało powiedzieć: nigdy Mechy nie wyglądały tak dobrze! Tak, fakt faktem, seria MECHWARRIOR zawsze była zrobiona na wysokim poziomie i, choć były w niej pozycje troszkę lepsze i troszkę gorsze, to jednak każdy mógł znaleźć coś dla siebie. **MECHWARRIOR 4 bije wszystkie wcześniejsze gry na głowę. Trzeba przyznać, że Microsoft zrobił kawał dobrej roboty ( bo w końcu, kto jak kto, ale chłopaki Billa Gatesa potrafią robić gry pod Windows).** I tym razem nie szczędzono ani wysiłków, ani pieniędzy. Oto efekt. MECHWARRIOR 4 już od pierwszych scen intra zapiera dech w piersiach. Wstawki filmowe we wszystkich grach cyklu robiły imponujące wrażenie, ale ten tutaj bije rekordy. Ach, chciałby człowiek kupić sobie dużą paczkę popcornu i pójść na taki film do kina! Ale wracając do gry. Tym razem akcja rozgrywa się w roku 3063, w Sferze Wewnętrznej i dotyczy wojny między Domami Avion i Steiners. Tutaj gracz, w przeciwieństwie do starszych MECHWARRIORÓW, nie wciela się w postać żółtodzioba, ale weterana wojen klanowych, który po powrocie na ojczystą planetę przekonuje się, że najechali na nią sąsiedzi. Dalej jest już tylko akcja, ryk silników, kanonada, wykrzykiwane komendy, zgrzyt serwomechanizmów i regularne tupnięcia 70-tonowych Mechów.

Mechy faktycznie nie wyglądały nigdy tak dobrze. Teraz zadbano o ich dokładne projekty i pełną animację. **Powiedzieć, że MECHWARRIOR 4 to gra szalenie widowiskowa – to za mało.** Sceny walk, wybuchów, błyski laserów, Mechy prujące ciągłym ogniem z karabinów maszynowych, gdy ich wyrzutnie rakiet dymią. Słaniające się na zniszczonych nogach. Śmigłowce wirujące pomiędzy tymi kolosami. Piechota biegnąca, gdzie pieprz rośnie, byle tylko uciec spod nóg rozpędzonym stalowym olbrzymom. MECHWARRIOR 4 robi wrażenie. Przede



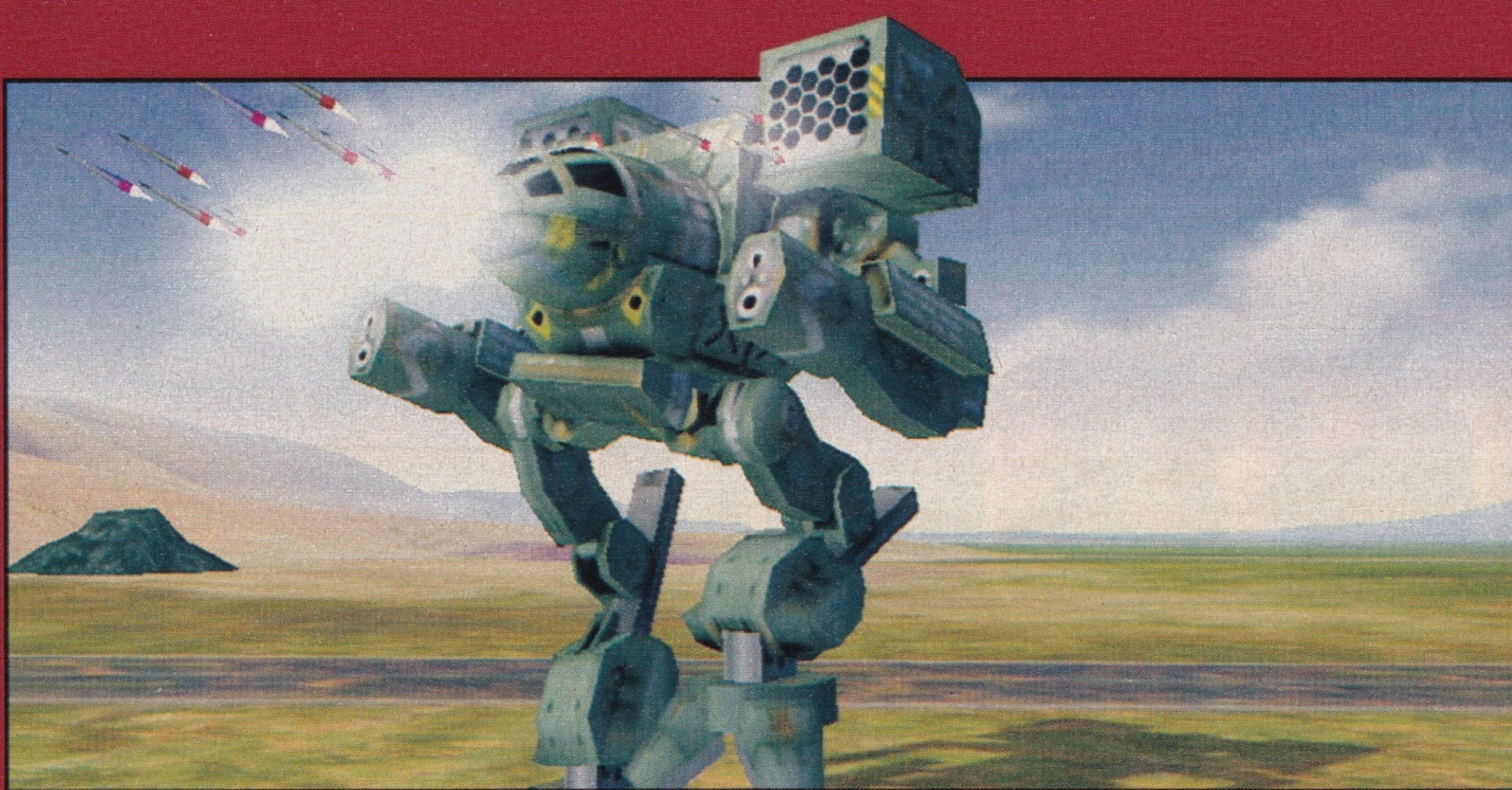
*... te na wyższym poziomie zaawansowania są także dużo bardziej zwrotne*

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy Microsoft możecie wygrać symulację Mechwarrior 4! Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym Wielkim Konkursie Świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

**Tango czas zacząć**





*Czyż nie jestem uroczy? Te duże, błyszczące oczy, przyjazna światu facjata oraz smukła sylwetka spodobają się każdemu. A do tego mam jeszcze inne zalety... Chcesz mnie poznać bliżej?*

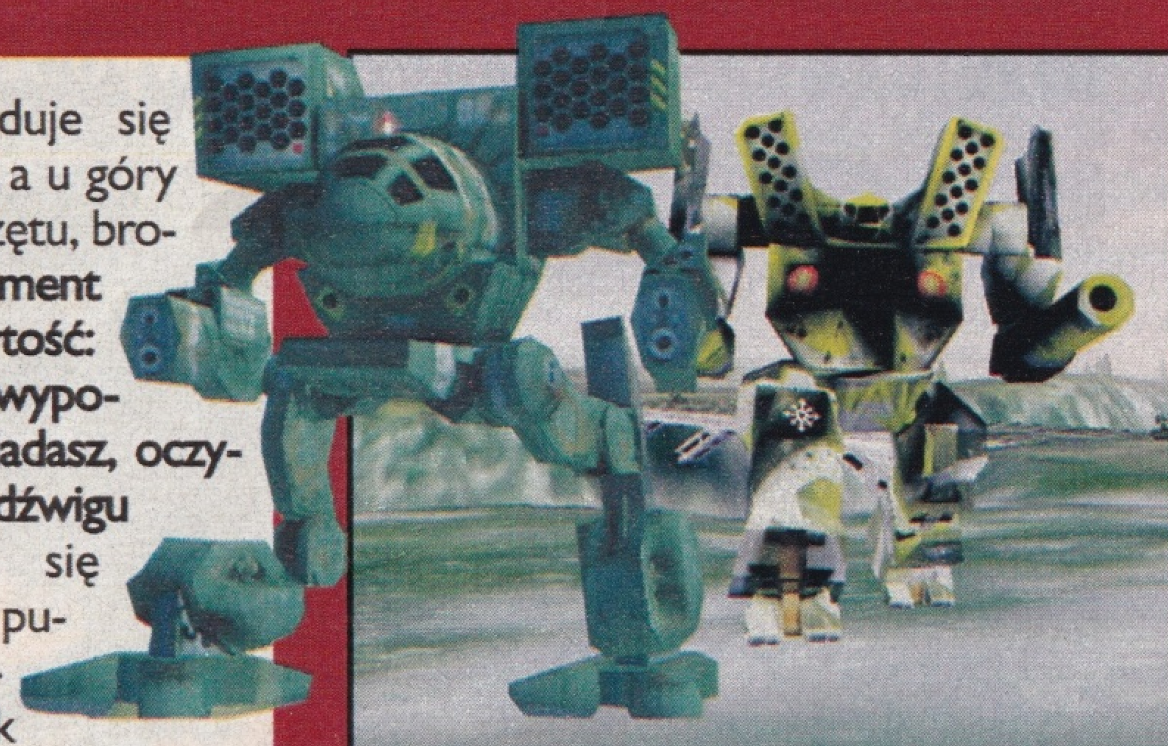


*Nieźle wyposażone Mechy to prawdziwe magazyny z bronią wszelkiego rodzaju. Trudno je pokonać*

wszystkim gra nie jest już tylko symulatorem. Jej twórcy położyli nacisk na ciągłą akcję, dynamikę i widowiskowość. Mechawojownik przypomina bardziej strzelaninę FPP z elementami symulatora i taktyką niż cokolwiek innego. Battlemechy poruszają się chyżej, ich głowy-wieżyczki szybciej się obracają, a działka laserowe potrzebują dużo mniej czasu na ładowania między strzałami.

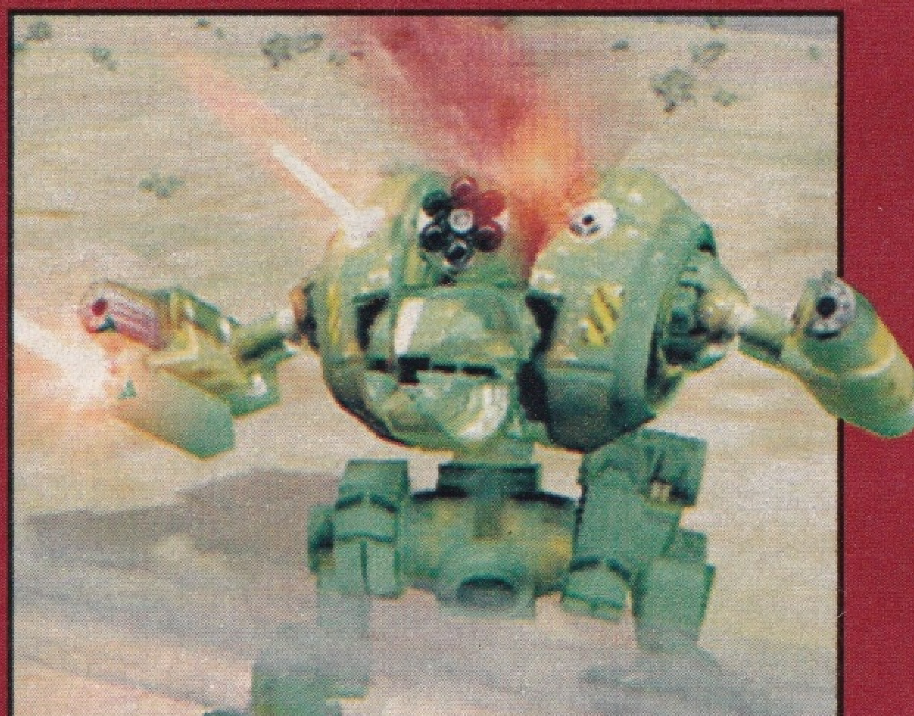
**Obsługa gry jest bardzo prosta. Praktycznie można w nią grać, posługując się tylko joystickiem i kilkoma klawiszami.** Sterowanie za pomocą klawiatury i myszki też nie sprawia żadnych problemów. Momentalnie można domyślić się, który klawisz odpowiada za prędkość, który za widok, a którym określa się cele.

Takie niby małe, a jednak dużo dające zmiany wprowadzono też w opcji MECHLAB, czyli warsztacie pojazdów. Konfigurowanie własnego Mecha zawsze sprawiało wielką frajdę. Trzeba jednak otwarcie przyznać, że projektowanie pojazdu było jak z koszmarnego snu. W MECHWARRIOR 4 wszystko jes bardzo przejrzyste i łatwe w obsłudze. W jednym miejscu ekranu znajduje się okno z wyborem pojazdów, a u góry zakładki ze specyfikacją sprzętu, bronią i pancerzem. **Każdy element Mecha ma tylko jedną wartość: wagę. Możesz swój pojazd wyposażyć we wszystko, co posiadasz, oczywiście do maksymalnego udźwigu robota.** Broń montuje się w oznaczonych na każdym pupilu punktach – swego rodzaju kieszeni. Są one tak oznaczone, że od razu wiadomo, gdzie można montować broń rakietową, gdzie balistyczną, a gdzie energetyczną. Wyjątek stanowią Mechy Klanów, które posiadają „kieszenie" omni. Innymi słowy: można w nich zamontować wszystko. A skąd bierze się sprzęt? Jak to skąd, z odzysku. Po każdej wygranej bitwie pojawia się statystyka zdobytych Mechów i odzyskanego sprzętu.



*Teraz twój Mech stał się bardziej zwrotny i szybszy...*

**Same misje są różnorodne. Przyjdzie ci walczyć na księżycowych pustkowiach, w tundrze, na pustyni, bagnach oraz na terenie zabudowanym.** Misje nie są może pomyślane najlepiej, ale i tak dają dużo frajdy. Przeciwnicy zaczęli już myśleć i nie tak łatwo ich „wyjąć" z pola walki. Przede wszystkim nie prują do ciebie non stop, a dbają o to, aby się nie przegrzać. I całkiem nieźle kombinują, jak cię wziąć z kilku stron, czy dzięki silnikom skokowym znaleźć się za twoimi plecami.



*Niestety, także przeciwnicy się zmądrzyli i nie tak łatwo ich pokonać*

Oprócz opcji Campaign, jest w MECHWARRIORZE jeszcze Instant Action, czyli możliwość odpalenia na szybko samej akcji, w której będziesz musiał się zmierzyć z nadciągającymi wciąż przeciwnikami. Nie mogło zabraknąć także multiplayera, który prezentuje się z całej gry zdecydowanie najlepiej. Jak zwykle, więcej frajdy daje walka przeciw żywym ludziom niż z najlepszym nawet komputerem.

**MECHWARRIOR to gra, obok której trudno przejść obojętnie. W dużych robotach jest coś takiego, że człowiek po prostu musi sprawdzić, jak to jest zasiąść za sterami takiej maszyny.** MECHWARRIOR 4 nie zawiedzie fanów. Graficznie jest rewelacyjny, dźwiękowo również niezły (tylko odgłosy poruszających się Mechów mogłyby być mocniejsze). Gra, której towarzyszy świetna, specjalnie dla niej skomponowana muzyka, momentalnie wciąga i nie pozwala się oderwać. Czego chcieć więcej...




*Symulator robotów w pełnej krasie. Tutaj możesz obejrzeć modele i dowiedzieć się o nich wszystkiego*

| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|

**Mechwarrior 4**

Wielkie Roboty Atakują

| ok. 200 zł | Microsoft | 1-32 graczy |
|---|---|---|

Min: PentiumII 400, 64 MB RAM, Akcel. 3D
Zal: Pentium II 550, 128 MB RAM

| Grafika | Dźwięk | Frajda |
|---|---|---|
| 6 | 5 | 6 |

\+ Świetny wygląd Mechów, wspaniały klimat oraz widowiskowość walki

– Ogromne wymagania sprzętowe, misje dla jednego gracza mogłyby być orginalniejsze

**Każdy chyba wie, co to jest Mech i jak wielką frajdą jest sterowanie tym molochem. Ta gra to naprawdę świetna zabawa...**

**6**

*Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz*

# Sacrifice

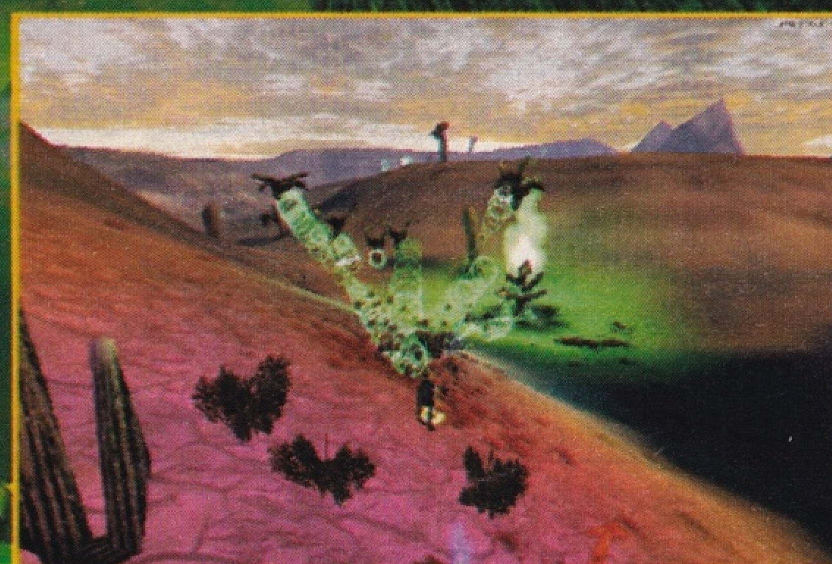
**Było już wszystko, albo prawie wszystko. Stąd też ciągłe poszukiwania przez twórców świeżych pomysłów, albo możliwości łączenia różnych konwencji. SACRIFICE to typowy przykład kryzysu wyobraźni**



*Śliczne kolorki jak łowicka wycinanka. Niby wszystko w porządku, ale mdli*



*Efekty świetlne wyglądają naprawdę malowniczo. Ups, lepiej się odsuń!*



*Dziwne maszkary jak z koszmarnego snu. Oto świat gry*



*Akcja prznosi się też na pustynię*

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę Sacrifice! Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym wielkim konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

Ta gra to RTS. Dlaczego znowu RTS? Dlatego, że Strategie Czasu Rzeczywistego dobrze się sprzedają. To przede wszystkim świetna zabawa jako gra wieloosobowa – takie szachy XXI wieku. Jednak każdy, kto lubi ten gatunek, wie, że było już w nim wszystko. Zaczęło się od klasycznych starć spod znaku elfów i orków. Byli Amerykanie vs Rosjanie, GDI kontra NOD, no i oczywiście Ziemia kontra Obcy (ileś tam razy). W grach fantasy wykorzystano wszystkie schematy do granic bólu.

Twórcy SACRIFICE doszli więc do wniosku, że co by nie wymyślili, ludzie i tak będą grać w RTS-y. Ale nie można kopiować WARCRAFTA po raz enty. Trzeba coś w konwencji pozmieniać. I pozmieniali bardzo dużo.

**Przede wszystkim SACRIFICE to gra miejscami śmiertelnie poważna, chodzi w niej bowiem o zniszczenie świata.** Wielkie armie ścierają się, bogowie są głodni zemsty. Ale do tego klasycznego klimatu dochodzą elementy groteskowe – wygląd postaci, osobowości nieco zdziecinniałych bogów, jakieś śmieszne ludki, chciałoby się powiedzieć, nie z tej bajki. Tak więc ciężko opisać SACRIFICE. Jest w tej grze bardzo dużo elementów, często sprzecznych ze sobą.



**Głównym bohaterem SACRIFICE jet Czarodziej (postać, którą kierujesz ty). Potężny mag, który zdobył zdolność podróżowania między wymiarami.** Podczas jednej ze swoich wypraw natrafił na bardzo piękny świat rządzony przez piątkę skłóconych bogów. Pojawienie się Czarodzieja zakłóciło chwiejną równowagę tego miejsca tak, że każdy z bogów zaczął nagabywać go, aby przyłączył się właśnie do niego w walce przeciw pozostałym. Bogowie tego świata to Persefona – czyli pani życia, Charnel – bóg śmierci, Pyro – władca ognia i technologii, gromowładny Stratos – władca niebios, James – bóg ziemi i skał.

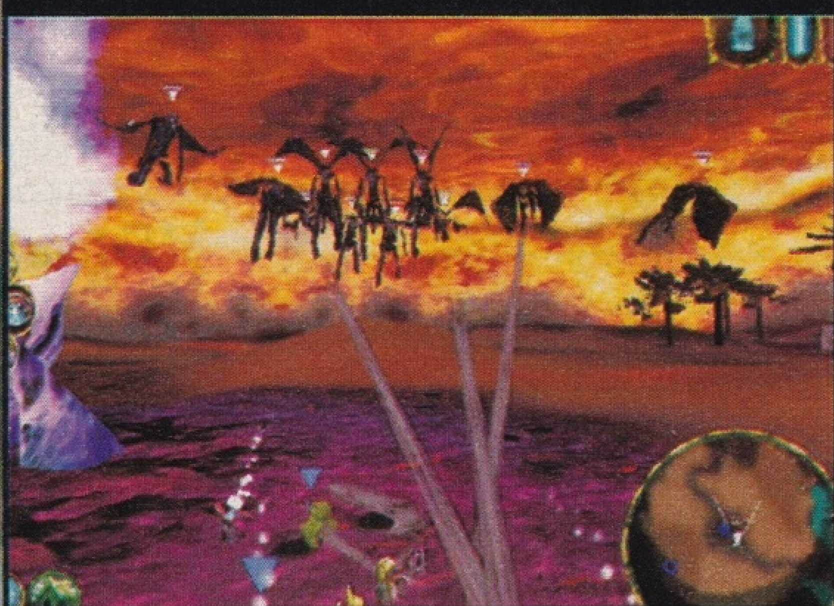
**W tym miejscu opowieści zostajesz dopuszczony do głosu i musisz oczywiście przyłączyć się do jednej z potęg.** Dalej może się wydawać, że wszystko będzie proste – rozbudowywanie imperium, tworzenie armii i niszczenie wyznawców pozostałej czwórki bogów. Ale tu małe zaskoczenie. Otóż okazuje się, że istnieje przepowiednia mówiąca o tym, że temu światu grozi zagłada. Oczywiście przepowiednia, zgodnie z zasadami wszelkich wróżb, jest niejasna, pokręcona, rymowana i można ją interpretować do woli. W każdym razie potężni bogowie o umysłach małych dzieci zaczynają się wzajemnie podejrzewać i oskarżać. A ty ponownie musisz wybrać, któremu z bogów pragniesz służyć. Dalej jest już sama esencja gry, czyli walka.



**Jednak SACRIFICE nie jest zwykłą grą. Łączy stereotypy fantasy (bogowie, magia, przepowiednia, smoki i inne magiczne bestie) z elementami**



Twój czarodziej będzie miał pełne ręce roboty w walce z bóstwami



Zastępy pomykających po niebie potworów boga powietrza nadciągają jak jeźdźcy Apokalipsy



**zupełnie nowymi.** Zapomnij o schemacie: rozbudowa bazy, zbieranie armii, stawianie budynków, wspinaczka po drzewku technologii aż do pokonania przeciwnika. Świat SACRIFICE to kraina magii, którą faktycznie rządzą bogowie. Ty czerpiesz siłę swoich czarów oczywiście z many – energii magicznej. Zdobywa się ją w określonych punktach na każdej planszy (widać je z daleka, to takie olbrzymie słupy świecącej energii). Oczywiście posiadanie studzienki many to za mało. **W SACRIFICE zarządzanie magią przypomina gospodarowanie klasycznymi surowcami w innych grach, tyle że tu wszystko opiera się na czarach twojego maga.** Na studnię many należy rzucić jedno zaklęcie, aby ją kontrolować, następnie innym czarem przyzywa się magiczną istotę służącą za przekaźnik cudownej energii.



Swoich żołnierzy również przyzywasz za pomocą magii. **Ilość posiadanych przez ciebie postaci zależy od ilości posiadanych dusz.** Kiedy ty albo twoi wojownicy zabiją stwory przeciwnika, nad martwymi ciałami zaczną unosić się czerwone dusze. Teraz należy rzucić zaklęcie przejęcia ducha. Jego efektem jest pojawienie się stworka będącego skrzyżowanie sanitariusza z zakładu dla obłąkanych z Szalonym Kapelusznikiem. Stworek podbiega do martwego i za pomocą wieeelkiej strzykawy wyciąga duszę. Duszyczki trafiają na ołtarz twego patrona i dołączają do kolekcji. Za każdego pokonanego przeciwnika możesz stworzyć nowego żołnierza. Proste? Proste, tylko jakoś tak niepokojąco niesmaczne. Jeśli chodzi o przebieg samej walki, to oczywiście wydajesz rozkazy, wskazujesz cele, decydujesz o formacjach.

**Dużą zaletą SACRIFICE jest świetny projekt graficzny, widowiskowe efekty świetlne i duże możliwości grafiki.** Jednak projekty postaci są mocno kontrowersyjne. Dlaczego? Po prostu wszystkie istoty w grze są szpetne. Nie ma w nich nic z piękna. Zamiast tego są kolce z jadem, dyndające szczegóły anatomiczne, macki, pozbawione skóry mięśnie i wystające szkielety. Poza tym gra jest bardzo krwawa, bebechy fruwają na lewo i prawo, co naprawdę nie każdemu się spodoba. Jednak nie można powiedzieć, że SACRIFICE jest grą nieudaną. Możliwości jest tu tyle, że gra z pewnością szybko zdobędzie oddanych fanów.



Gdy bogowie stają do walki, los świata zdaje się przesądzony. Wszystko płonie i zamienia się w Ziemię Jałową. A wcześniej było tak ładnie



Za chwilę nie zostanie ani skrawka zieleni, a pogrążona w chaosie planeta wyludni się całkowicie. Pomóc może tylko Persefona

# BOGOWIE

## BÓG CHARNEL



Klasyczne Złe bóstwo. Jego specjalność to śmierć, ból, cierpienie i tortury. Nie lubi żadnego z innych bogów i sam nie jest przez nikogo lubiany. Chyba nie jest to dziwne

## BÓG JAMES



Wygląda dość dobrodusznie i tak się też zachowuje. Jego domena to Gleba, a on sam zajmuje się magią Ziemii i skał. Nie jest zbyt poważany przez pozostałych

## BOGINI PERSEFONA



Klasyczna dobra bogini, Wielka Matka Ziemia. W przeciwnieństwie do pozostałych bogów nie szuka wojny, lecz pokoju. Jej moc to życie

## BÓG PYRO

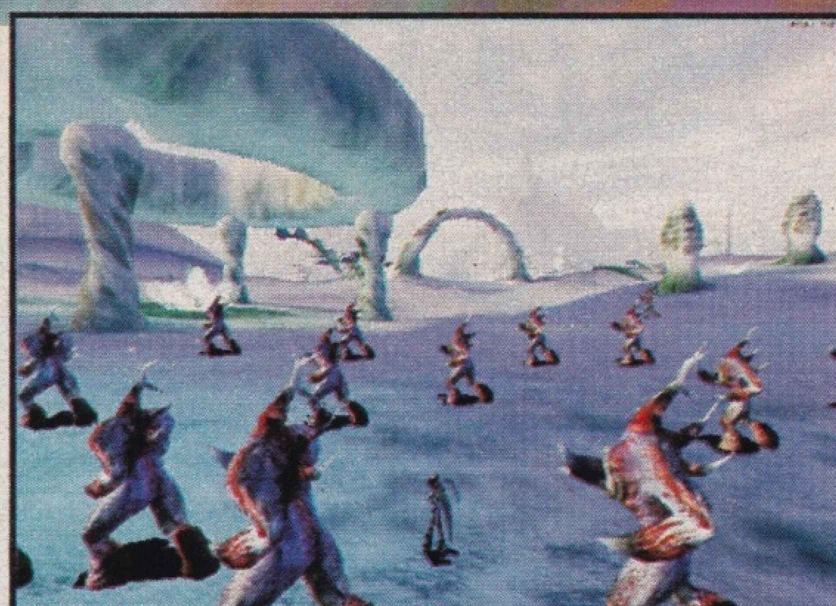


Pyro to władca ognia, ale również światła, wiedzy i technologii. Żądny władzy i dość bezwzględny nie cofnie się przed niczym, aby zwyciężyć

## BÓG STRATOS



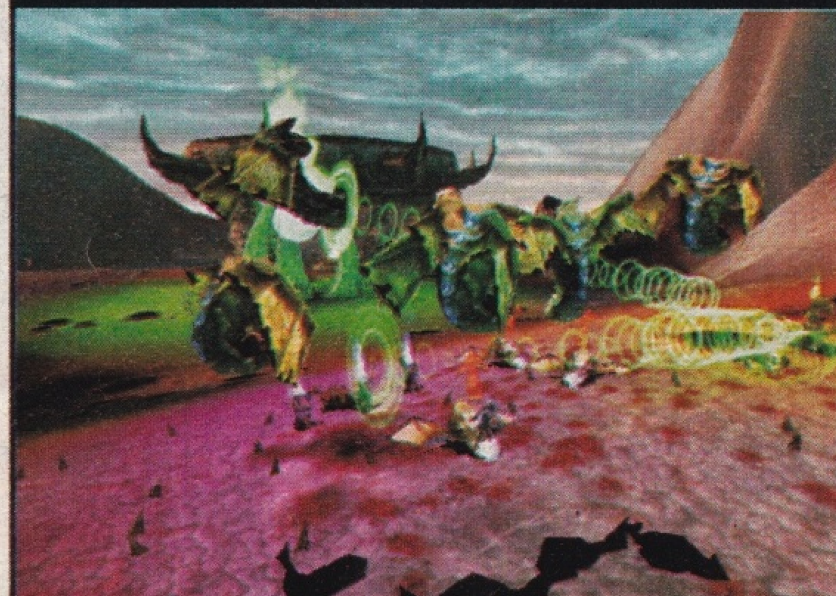
Stratos wygląda komicznie, ale nie należy się z niego śmiać. Włada powietrzem, wichrami i samym niebem. Spośród wszystkich potęg posiada największą wiedzę



Urocze zimowe plenery? Czyżby i tutaj trwała jakaś Olimpiada?



Niektóre projekty mogą, jeśli nie zachwycić, to przynajmniej zadziwić



Trzeba przyznać, że ktoś długo myślał, jak połączyć taki klimat fantasy z RTS



Powstał dzięki temu bardzo specyficzny koktajl. Tylko dla wprawnych




Chcesz poznać bóstwa i podlegające im potwory? A może interesuje cię świat wykreowany w grze? Zajrzyj tu

| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|

**Sacrifice**
RTS, Tyle Że Trochę Straszny

| 99 zł | Interplay | 1-4 graczy |
|---|---|---|

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, 650 MB HD
Zal: Pentium II 450, 128 MB RAM, 650 MB HD

| Grafika | 5- | Dźwięk | 5 | Frajda | 5- |
|---|---|---|---|---|---|

\+ Świetny program graficzny, intuicyjna obsługa, dużo możliwości

– Przede wszystkim odrażające projekty postaci

**Sacrifice to dość przerażająca gra. Są tutaj przejmowania dusz i składania ich w ofierze, dużo krwi i paskudnych potworów**

**5-**

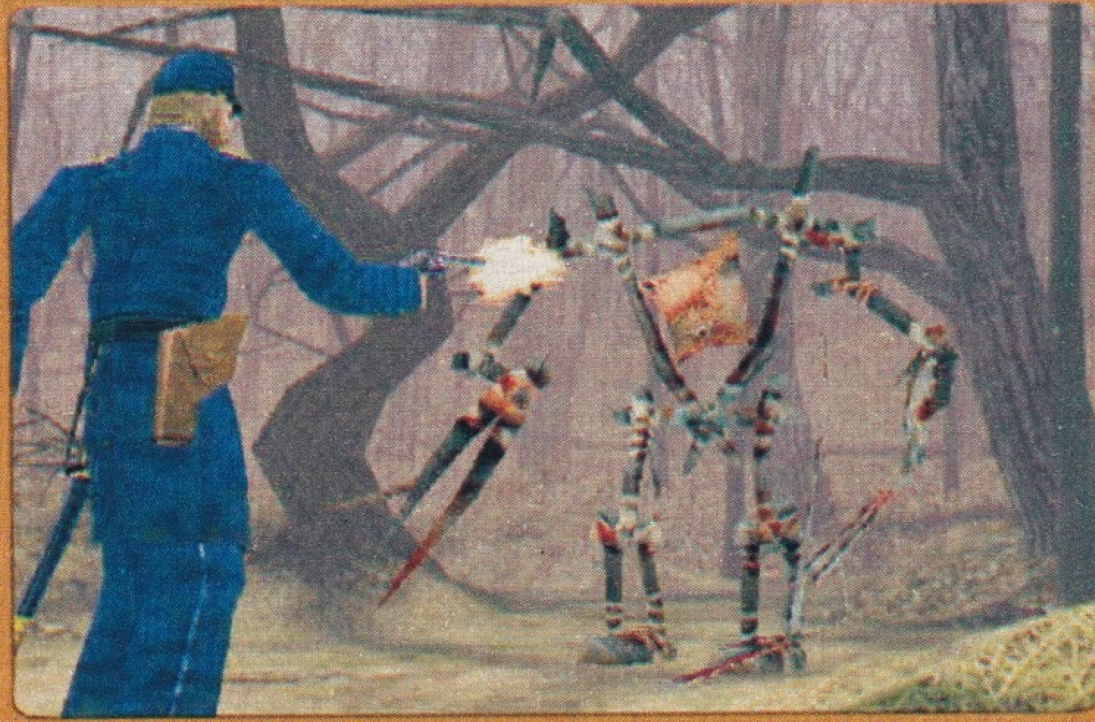
Tekst: Maciej „Szary Płaszcz” Jurewicz

# Blair Witch Project
## część 2: Legenda Coffin Rock

**Jest rok 1886. Ciężko ranny żołnierz budzi się w lesie, w którym aż skrzy się od Złych mocy. Czy już się boisz?**

WERSJA POLSKA


*Zagubiony w powojennej rzeczywistości Łazarz próbuje sobie przypomnieć, co się z nim stało*


*Zamiast wracać do zdrowia, błąka się po tajemniczym lesie zamieszkałym przez Złe moce*


*Nawet przed zmierzchem spacer po tym lesie jest mało przyjemny*

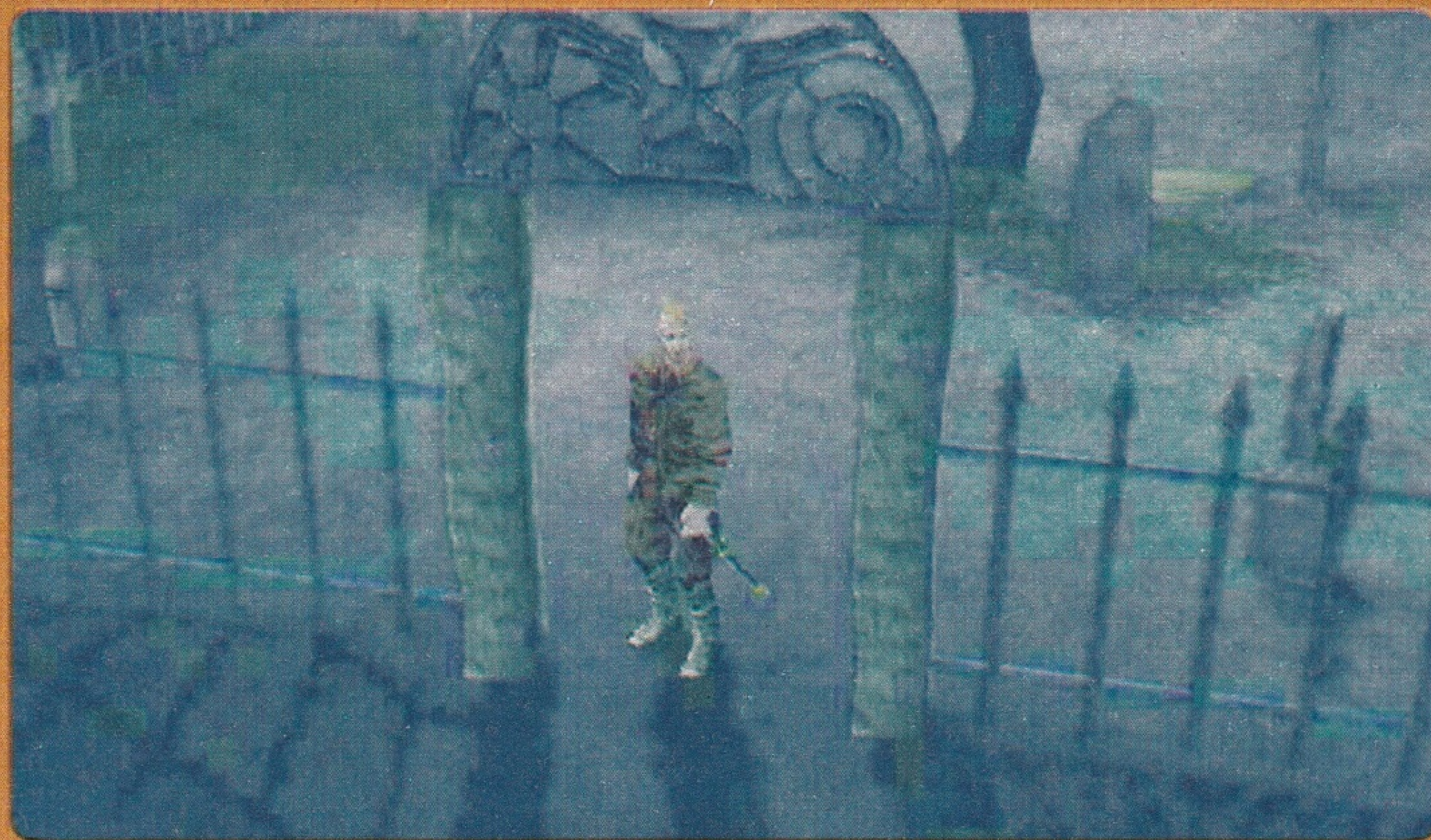
Spodobała ci się pierwsza część historii o czarownicy Blair? Na pewno. Jeżeli tak bardzo lubisz się bać, to teraz będziesz przeżywać swoje lęki w nieco innym klimacie. Weź najstarszy zegar, jaki masz w domu i cofnij jego wskazówki. Cofaj... Jeszcze troszeczkę... Już!

Właśnie skończyła się wojna secesyjna. **Budzisz się w lesie jako ranny żołnierz jankeski... i okazuje się, że to już wszystko, co o sobie wiesz. Amnezję najwyraźniej spowodowała rana głowy.** Nad tobą, jak dobry duch opiekuńczy, stoi dziewczynka. To ona wyprowadzi cię z lasu i umieści w domu swej babci, zacnej staruszki. Będziesz otoczony troskliwą opieką i otrzymasz tymczasowe imię Lazarus, czyli Łazarz.

Tak rozpoczyna się gra, dalszy ciąg przerażającej historii o wyczynach wiedźmy Blair. Producent zaleca, aby przed przystąpieniem do „zabawy" wyłączyć w pokoju wszystkie światła. Ale ty się dobrze zastanów, czy na pewno warto to robić. Jeśli przy części pierwszej okazałeś się twardzielem i nie bałeś się ani trochę, to może wytrzymasz. Jeżeli nie albo jeśli nie spróbowałeś części pierwszej, to zastosuj następującą taktykę: zacznij grać jeszcze za dnia i dopiero, kiedy do pokoju zakradnie się mrok, zdecyduj, czy chcesz, aby otaczała cię zalecana ciemność. Zawsze jednak miej pod ręką bezpieczną lampkę.

**Na początku wszystko jest spokojne i miłe. Weź swoją szablę i zapamiętaj, którędy poszła dziewczynka.** Rozejrzyj się, zanim za nią pójdziesz. Może znajdziesz jeszcze coś, co może się przydać. Zaraz będziesz leżał w bezpiecznym łóżku. Czy głęboko uśpiony rekonwalescent może, nie ruszając się z pościeli, przeżywać przygody? Jeszcze jakie! Świat astralny, duchy dzieci – dobre czy złe? I krzyż świecący w twoich rękach...


*Spotkać takiego wieczorem na ciemnej ulicy. Nikomu nie życzę*


*Noc, blade światła, wynurzające się z mgły kształty i dziwne odgłosy. Jakby ktoś za tobą szedł. A może to wcale nie jest złudzenie?*



A co dopiero, kiedy bohater wstanie z łóżka o własnych siłach i w biały dzień wyruszy na spotkanie swojej pamięci, przeznaczenia i tej słodkiej, małej Robin, która zaginęła w lesie, kiedy on przychodził do siebie.

**Ta gra będzie cię zaskakiwać. Gracz obdarzony wyobraźnią łatwo przewidzi wiele rzeczy, ale nie wszystko.** Dobry horror to taki, w którym wiele rzeczy dzieje się niespodziewanie. Wsłuchując się w dźwięki, szukając w nich głosów, pomruków i szelestów, będziesz wiedział, kiedy zachować największą ostrożność. Jednak nie zawsze przewidzisz, gdy zmieni się sceneria gry i jej bohater. Tu będziesz mieć do czynienia zarówno z bieżącymi wydarzeniami, jak i z resztkami wspomnień swojego weterana. **Przebłyski pamięci pojawiają się nieoczekiwanie i, grając, nie tylko je rejestrujesz, ale również jesteś ich aktywnym uczestnikiem jako swój o trzy lata młodszy bohater.** Czy odzyska on pamięć? Czy odnajdzie Robin?



*Jankeski żołnierz z czasów wojny secesyjnej*

Jak bardzo zbliżysz się do czarownicy? To już zależy od ciebie i od niespodzianek samej gry.

Gra ma niestety pewien mankament, na który narzekałeś przy pierwszej części. Tak, kierowanie bohaterem. Graczowi zaraz marzy się mysz i ze dwa niezbędne klawisze. A tymczasem poruszanie się, walka i używanie przedmiotów, które tak pracowicie gromadzisz, odbiera ci sporą część satysfakcji z zabawy. Trudno. Może w trzeciej części będzie lepiej. Na razie zaciskaj zęby, przyzwyczajaj się i graj dalej, bo warto.

**Wspaniałe udźwiękowienie i bardzo interesująca trójwymiarowa grafika pozwalają niejedno wybaczyć.** Spolszczenie gry też wypadło nie najgorzej, dialogi do czytania pisane są wyraźną, dużą czcionką, nie trzeba nadwerężać wzroku. Tłumaczenie jest dobre i zawiera mniej błędów gramatycznych niż teksty w niektórych innych grach. Nieco gorzej wypadają opisy przedmiotów, są skąpe, ukazują się na bardzo krótki czas, a czytania nie przyspiesza mikroskopijna czcionka. Co zrobić, nawet najlepsze rzeczy mają swoje wady...

**Mimo pewnych technicznych niedogodności BLAIR WITCH PROJECT II jest naprawdę świetną grą.** I ma czym straszyć. Już na sam widok pierwszych przeciwników, z którymi przyjdzie się zmierzyć, robi się wyjątkowo nieprzyjemnie. Są to chude, zdziczałe i zagłodzone psy. Nie biegają razem. Chodzą własnymi drogami, każdy gdzie indziej. I nie ujadają głośno. To cicha, uosobiona wścieklizna. Ale to jeszcze nie wszystko – później będzie już tylko gorzej. Pies to w końcu tylko pies. Im dłużej będziesz grał, tym bardziej niesamowite potwory będą stawały na twojej drodze...



*A to ten sam żołnierz, tylko po zaniku pamięci*

Na szczęście masz broń. Jest twoja szabla, jeszcze z wojny, a od swojej opiekunki dostaniesz nie tylko nowe ubranie, ale także broń palną. Co więcej – wkrótce znajdziesz amunicję. I nie tylko – staniesz się również właścicielem niesamowitych przedmiotów magicznych: krzyży, amuletów. Chociaż nie będziesz całkiem bezbronny, nastrój gry sprawi, że mimo to będziesz się czuł inaczej. Źle. Słaby, samotny i niemal bezradny, otoczony tajemnicami.

Słyszysz, jak szumi las nocą; ktoś płacze, coś jęczy, szeleści, słychać trzask gałęzi pękających pod czyimiś złowrogimi krokami? **Rozejrzyj się dokoła. Otacza cię martwy krajobraz niczym ze złego snu.** Gołe drzewa, mglista noc, blady ranek. Co za nastrój! A ty jesteś sam, bez pomocy, bez wsparcia. Boisz się wejść do TEGO lasu?



*Wyruszając na poszukiwania małej dziewczynki Robin, Łazarz nawet nie podejrzewał, w jakie tarapaty się pakuje. Na razie krąży po Coffin Rock*



*Prawdziwy żołnierz walczy do końca*



*Czasami na swej drodze spotkasz ludzkie wcielenie Zła. To łatwo wyeliminować*



*Gdzie jesteś i co cię spotka za chwilę? Musisz być bardzo ostrożny, bo licho nie śpi*

*Czy mała, słodka Robin jeszcze żyje?*




*Na tej stronie straszy. Tym razem czarownica kryje się pomiędzy screenami, a historią bohaterów*

PC | PSX | N64 | DC | PL

**Blair Witch Project 2**
Horror, że aż Strach

| 99 zł | Godgames / Play It | 1 gracz |
|---|---|---|

Min: Pentium 233, 16 MB RAM
Zal: Pentium II 300, 32 MB RAM

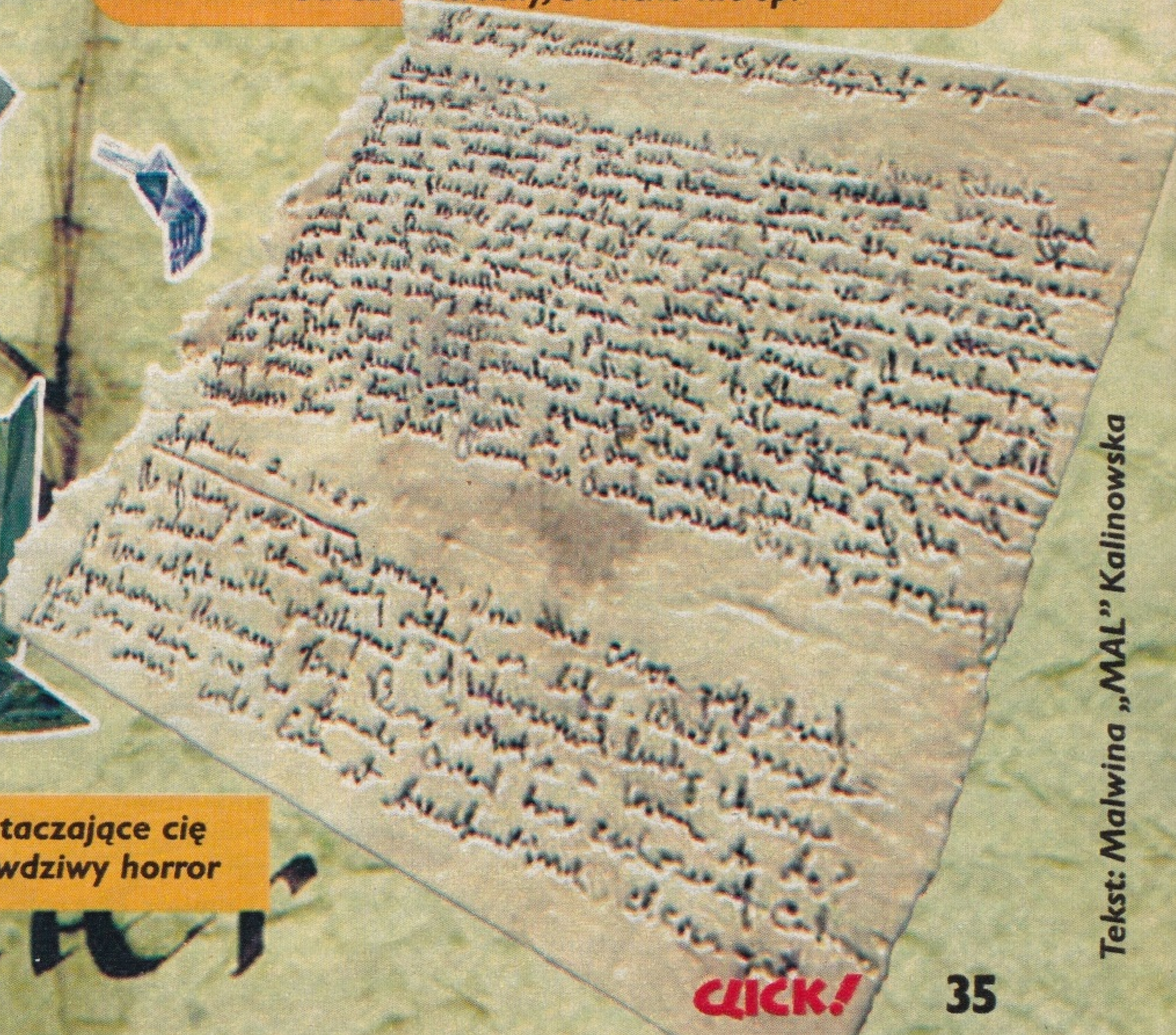
Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5+

+ Nastrój trzymający przez cały czas w napięciu, ciekawa historia, dobra grafika

– Nieprzyjazna, kłopotliwa klawiszologia, która rozprasza uwagę

**Numer jeden na liście gier, w których liczy się nastrój, zgroza i tajemniczość. Tu boisz się naprawdę** **5**





*Mroczny klimat, otaczające cię tajemnice, oto prawdziwy horror*

Rebel Soldier

Tekst: Malwina „MAL" Kalinowska

W czasie wypraw Link napotka wielu wrogów. Dobrze, że zasady walki można łatwo opanować

# The Legend of ZELDA Majora's Mask

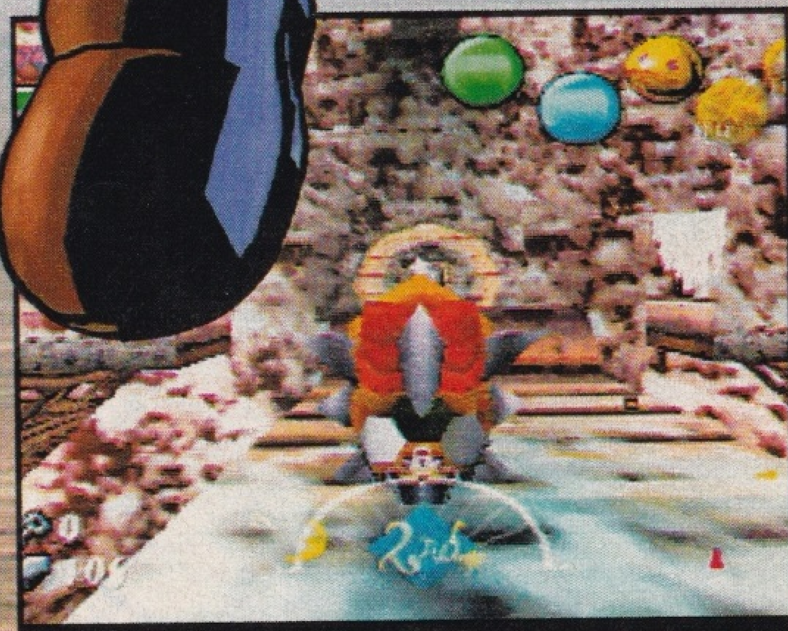
**Wódz Gallów w ASTERIXIE I OBELIXIE najbardziej bał się tego, żeby mu niebo nie spadło na głowę. Ta groźba stała się bardzo realna w najnowszej ZELDZIE**




Ta latająca ważka to nie owad, tylko Deku Link, który używa kwiatka do przemieszczania się w powietrzu



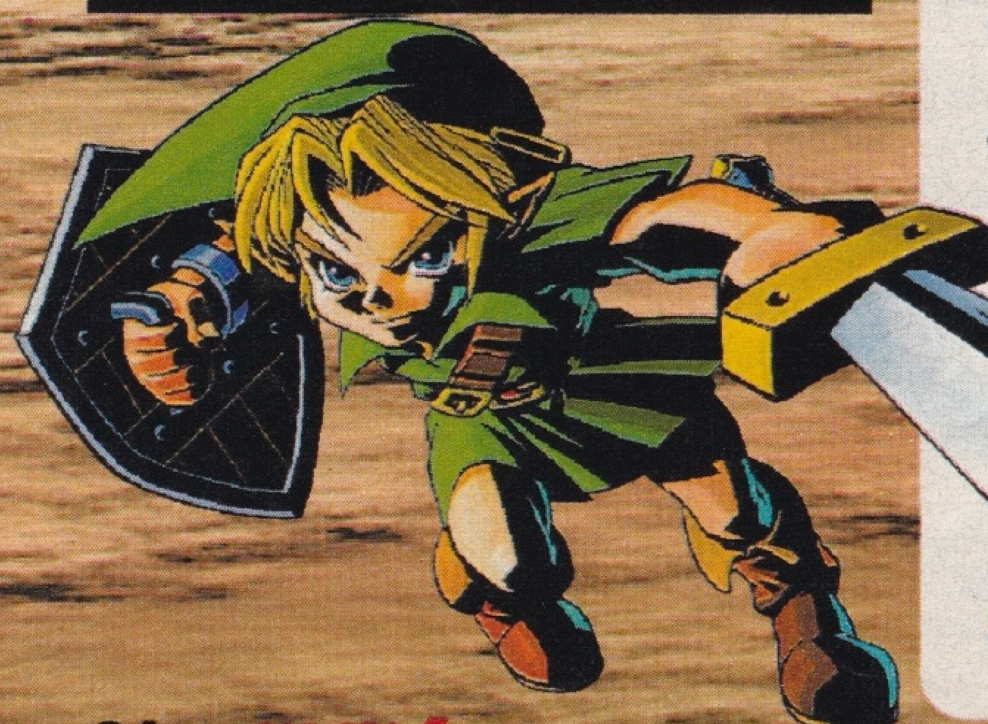
Ważnym elementem w grze są odgrywane melodie. Czy ten kawałek to nie jest przypadkiem Sonata of Awakening?



Klimat zmienia się dosyć często. W końcu tyle jest miejsc do zwiedzenia




W grze można też porobić zdjęcia. Czy to nie przypomina ci czegoś?



Kiedy Link wracał do domu po męczących przygodach w poprzedniej części gry, nie przypuszczał, że już za chwilę znajdzie się w niezłych tarapatach. Właściwie za całe zamieszanie odpowiedzialny był Los albo coś równie dziwnego i nieprzewidywalnego, co postawiło na drodze Linka Skull Kida. Ten niemiły osobnik, kryjący twarz (albo coś innego) pod maską, porwał ukochanego konika Linka, Eponę i zniknął w czeluści jaskini. Oczywiście twój bohater ruszył za nim i... trafił do dziwnego świata, Terminy.

**Jeżeli grałeś w poprzednie części sagi o Linku (a zwłaszcza w doskonałą OCARINA OF TIME), to do popędzenia do sklepu wystarczy ci tylko wiadomość, że i ta gra jest równie świetna i warta każdych (no prawie każdych pieniędzy).** Jest w niej wszystko to, co oczarowało cię wcześniej. M.in. taki sam system walki i nawet duszek – przewodnik.

A jeżeli nie wiesz nawet, kim jest Link? Można napisać bardzo wiele o jego zaletach. Wszystkie one sprowadzają się jednak do jednego wniosku. Otóż twórcy tego RPG (z dodatkami akcji i przygodówki) w niesamowity sposób potrafią łączyć ze sobą wszystkie elementy, które składają się na doskonałą grę. Najpierw więc pracują nad odpowiednią fabułą. Oczywiście powinna ona trzymać w napięciu. Ale jak to zrobić, skoro w każdej chwili możesz odejść od ekranu telewizora i wydostać się z wirtualnego świata? Tym razem nie będziesz chciał jednak tego zrobić, bo Link przenosi się do Terminy, świata alternatywnego do znanego już Hyrule. **Musisz się śpieszyć, bo nad tą krainą zawisł ogromny Księżyc (o twarzy potwora), który spadnie za trzy dni i zniszczy wszystko, co stanie mu na drodze.** I tym razem nie jest to przenośnia. Ty naprawdę masz tylko TRZY dni, żeby uratować swoje życie i mieszkańców. Przelicznik też jest prosty: jedna godzina w Terminie, to około 1 minuta w twoim świecie. Tak więc masz tylko ponad godzinkę na wymyślenie skutecznej akcji ratunkowej. Ani minuty więcej, ani minuty mniej. Czasu nie zatrzymasz tak łatwo. Nie upływa on tylko wtedy, kiedy wciśniesz pauzę lub gdy gawędzisz z postaciami. Do fabuły w MAJORA'S MASK nie sposób odnieść się obojętnie, zwłaszcza że cała sytuacja wywołuje wiele wzruszeń (w końcu za trzy dni twój świat przestanie istnieć).



Po trzech dniach Link może uratować się używając Okaryny Czasu i przenieść się do początku wydarzeń. O ile jednak pewne przedmioty może zabrać ze sobą, to inne musi zostawić na pastwę losu. Oczywiste jest też to, że napotkane




Krajobraz z lotu ptaka (lub kogoś innego). Kolorowy i optymistyczny



Dzień Dobry. Nazywam się Link i szukam mojego konika. Nie widział go Pan?




W czasie wędrówek można uzbierać niezłe zapasy. Szkoda, że po trzech dniach niektóre można stracić




Właściwie nie wiadomo, która z postaci w grze jest najbrzydsza. Osobiście wolimy malucha z zielonym ryjkiem niż grubasa z rybią mordką




Na wejście przywita cię miły, latający przewodnik. Dalej znajdziesz informacje o Zeldzie i obejrzysz screeny

## MASKI I MASECZKI




DEKU – wiruje, strzela bąblami i lata na kwiatkach



GORON – zwija się w kulę i uderza we wrogów z dużą siłą



ŚWINKA – teraz Link wygląda naprawdę mało atrakcyjnie



ZORA – pływa, nurkuje i używa energetycznej obrony



USZATEK – niby wygląda normalnie, ale czy zauważyłeś te uszki?

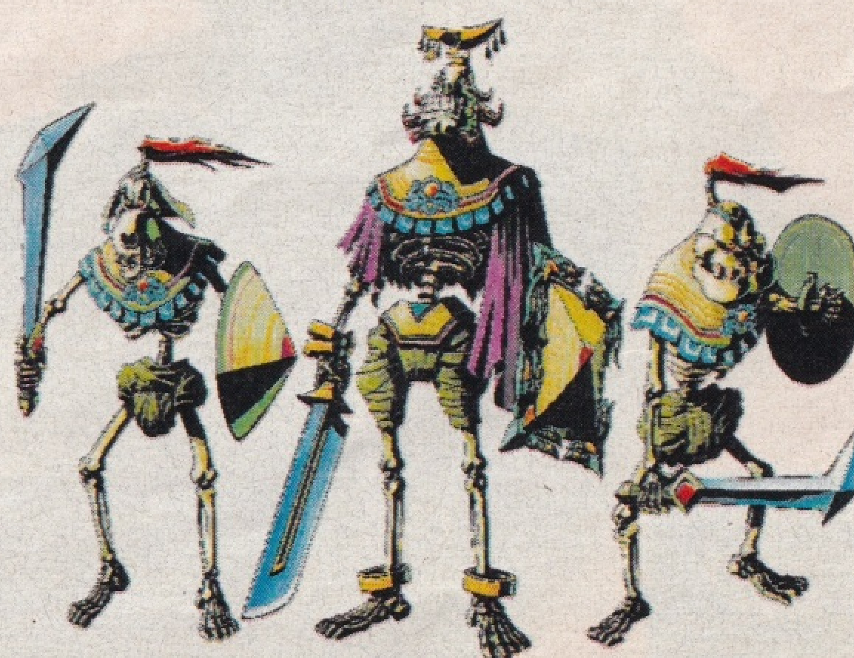
wcześniej (a właściwie później) osoby nie będą pamiętały Linka. W końcu dla nich dopiero to wszystko się wydarzy. Potem musisz jeszcze raz podjąć wyzwanie. I jeszcze raz, i jeszcze raz.

Taka fabuła przykuje cię do ekranu na wiele godzin, zwłaszcza że zadań do wykonania jest naprawdę mnóstwo. Należy do nich także wiele misji pobocznych. W końcu w świecie otaczającym Linka ciągle się coś dzieje, a jego mieszkańcy mają swoje problemy i słabości. Oczywiście nie można zapomnieć o licznych przeciwnikach, którzy na pewno nie darują sobie żadnej okazji do popsucia ci humoru (całe szczęście, że sterowanie postacią jest bardzo przyjazne).

Następnym elementem doskonałej gry powinno być zróżnicowanie etapów zabawy. Twórcy ZELDY (jak już pewnie zauważyłeś po tytule) do gry włączyli temat masek. **Są ich różne rodzaje, ale użycie niektórych z nich może zmienić Linka w... stwory, z których każdy ma inne, charakterystyczne dla siebie umiejętności.** Deku może strzelać magicznymi bąbelkami i latać z płatka na płatek kwiatków, Goron wiruje jak piłka, a Zora jest specjalistą od mknięcia w odmętach wody. W ten sposób możesz grać nie jednym Linkiem, a kilkoma różnymi. Oczywiście wszystko to ma uzasadnienie w rozwoju fabuły.

Ostatnie, bardzo ważne fragmenty tej układanki to grafika i muzyka. Między fragmentami gry pojawiają się bardzo ładne filmiki, które nawet przez chwilkę nie wytrącą cię z napięcia budowanego przez trzy dni. Nie brakuje tutaj również nagłych zmian kamery czy gry światła i cieni. Bo świat Linka, mimo że kolorowy i bajkowy, nie jest światem optymistycznym. Całości dopełnia też muzyka. Użyto tutaj wybiegu, który nie przyszedłby nawet do głowy twórcom większości przegadanych przygodówek na PC. Postacie w ogóle nie wypowiadają swoich kwestii, ale ich dialogi pojawiają się w formie napisów. Dzięki temu większą rolę odgrywa muzyka, która zmienia się w zależności od nastroju bohaterów, czy wydarzeń rozgrywających się w grze.

Takie elementy można zauważyć w wielu grach. MAJORA'S MASK udała się jednak sztuka bardzo trudna. Połączyła ona je wszystkie w sobie, stając się jedną z naprawdę najlepszych propozycji tego roku. I nie trzeba dłużej wymieniać jej zalet. Trzeba wrócić do świata Linka i powstrzymać Księżyc.



PC | PSX | N64 | DC | A

**LoZ: Majora's Mask**
Zamaskowana Rewelacja

ok.300 zł | Nintendo | 1 gracz

● Wykorzystuje: Expansion Pak, Rumble Pak

Grafika 5+ | Dźwięk 5 | Frajda 6

+ Świetna fabuła, muzyka i grafika. Do tego wszystkiego połączone w doskonałą całość

– Niektóre fragmenty fabuły nie są logiczne i mogłyby zostać przedstawione inaczej

Jedna z najlepszych propozycji na konsole (i nie tylko). Spędzisz przy niej wiele nieprzespanych nocy. Naprawdę warto! **6**

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

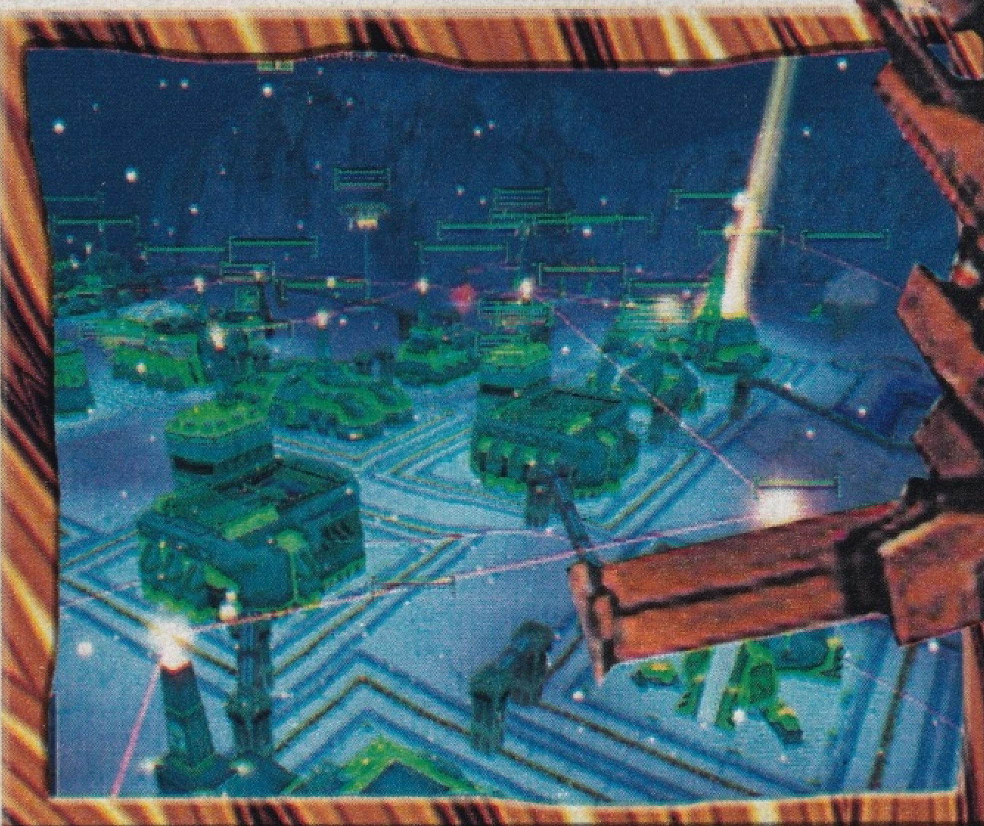
**Nowa część sławnej serii przykuwa uwagę szatą graficzną. Jednak czy jest w niej coś więcej niż tylko ładny wygląd?**

# Battle Isle
## The Andosia War

W piątej części BATTLE ISLE ponownie dowodzisz całą armią, a nie małym oddziałem Marines, jak to miało miejsce w BI4: INCUBATION. Tym razem walka toczy się pomiędzy religijnymi fanatykami, którzy chcą przejąć kontrolę nad wyspiarskim światem, a dzielnymi obrońcami walczącymi o wolność słowa i światopoglądu.

**Najbardziej zauważalna różnica dotyczy szaty graficznej, która naprawdę robi wrażenie.** Możliwość dowolnego ustawienia kamery i wykonania zbliżeń daje duże pole manewru i pozwala łatwo ocenić sytuację. Nawet w dużym przybliżeniu jednostki wyglądają ładnie, choć daje się wtedy zauważyć niedociągnięcia różnych efektów, przede wszystkim wybuchów. **Niestety, dużym minusem BATTLE ISLE jest brak zróżnicowania wyglądu budowli i jednostek obu stron** – różnią się one jedynie kolorem lub oznaczeniami.

Twoje zadanie jest łatwe do przewidzenia. Jak w większości strategii RTS, musisz rozbudować bazę, zgromadzić armię i pokonać przeciwnika. Szkoda, że w ANDOSIA WAR nie pojawiają się żadne przełomowe rozwiązania i gra powiela dobrze już znane schematy.



*Nocą najlepiej widać, ile energii zużywa twoja baza*

Rozwój bazy wymaga gromadzenia sześciu rodzajów surowców. Ciekawym urozmaiceniem tego elementu gry są natomiast pojazdy zbierające wraki zniszczonych wozów, poddawane później recyclingowi.

**Budowle, które możesz postawić, także nie odbiegają od standardów:** kopalnie, elektrownie, akademia (tutaj prowadzisz badania), fabryki jednostek itp. W dodatku miejsca, w których należy postawić kopalnie, są zawsze oznaczone na mapie, tak więc nie musisz



*Nie daj się zwieść – ta pani jest naprawdę niebezpieczna*

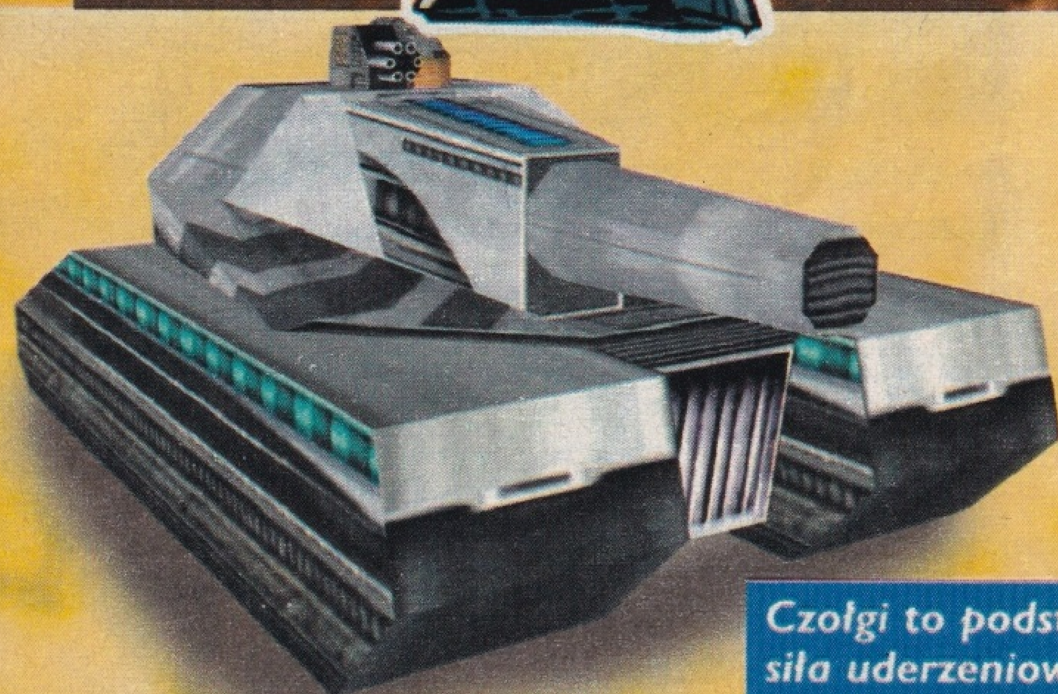




*Dzięki możliwości dowolnego ustawienia kamery możesz bez trudu ocenić sytuację*



*Wygląda prawie jak Robocop i jest równie groźny*



*Czołgi to podstawowa siła uderzeniowa twojej armii, więc lepiej mieć ich więcej od wroga*



*Dzięki jednostkom o dużym zasięgu strzału możesz z bezpiecznej odległości razić przeciwnika*



*Niektóre futurystyczne projekty przypominają podwodne skutery używane przez Marines*

prowadzić żadnych poszukiwań geologicznych. **Jedyną innowacją jest konieczność połączenia wszystkich budynków systemem tub transportowych.** Ich budowa jest jednak czasem kłopotliwa, gdyż program nie potrafi samodzielnie wytyczyć połączenia i trzeba ręcznie rozmieszczać poszczególne odcinki.

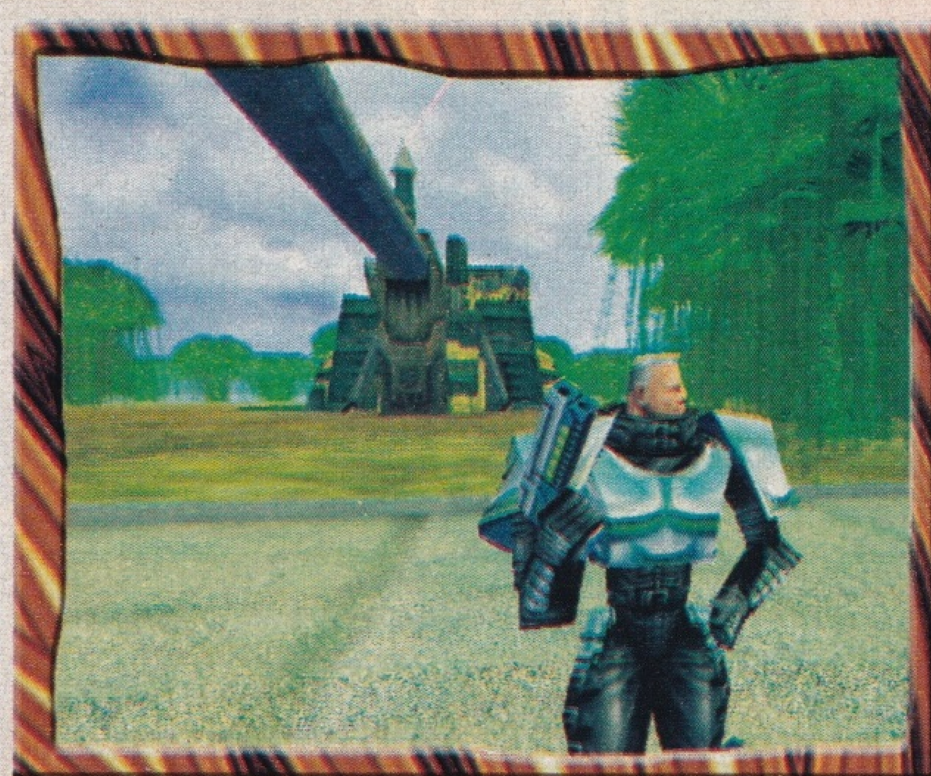
Kiedy już rozbudujesz bazę, przychodzi czas na stworzenie armii: piechota, lekkie i ciężkie czołgi, pojazdy rozpoznania – znowu standardowy wybór jednostek. **Ciekawym rozwiązaniem jest podzielenie pancerza na cztery strefy (przód, tył, dwie boczne) różniące się odpornością na trafienie.** Dzięki temu bitwy są znacznie bardziej dynamiczne – przeciwnik stara się zajść twoje siły z boku lub od tyłu.

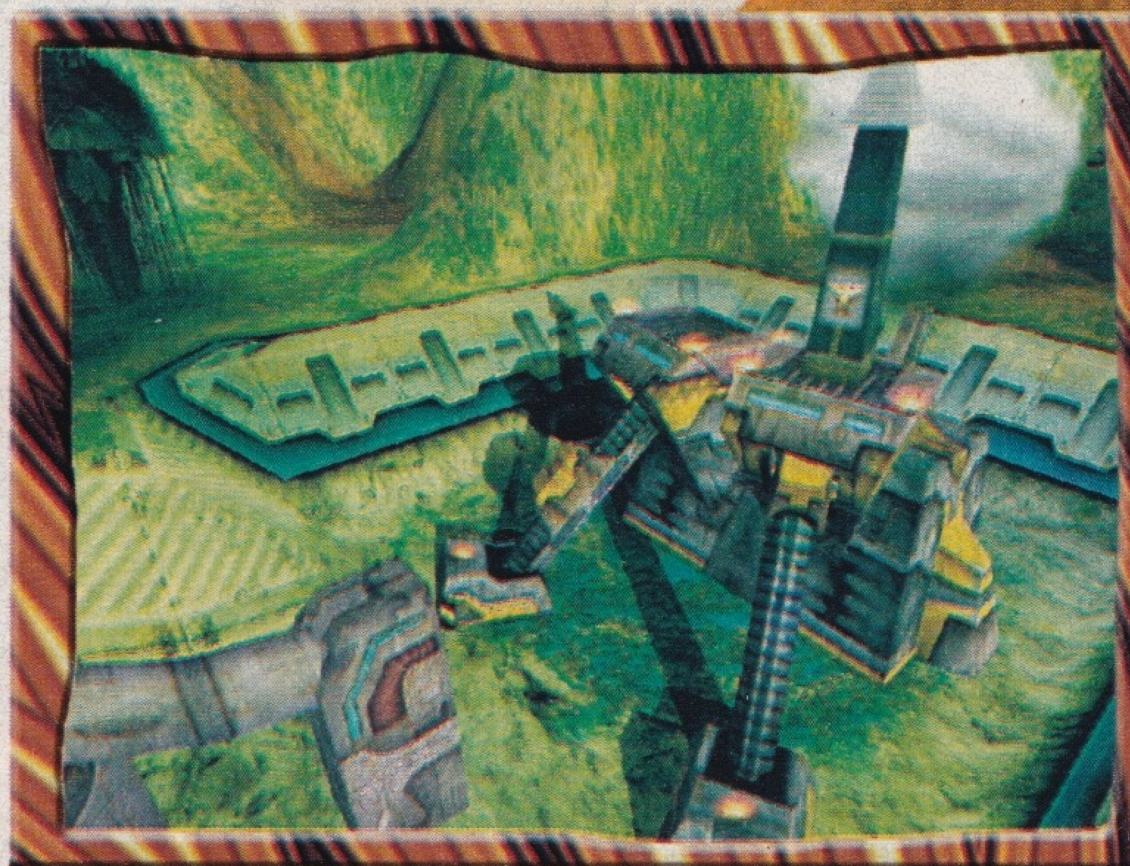
W dość dziwny sposób rozwiązano w tej BATTLE ISLE naprawę uszkodzonych jednostek oraz ich modernizację. Istnieje specjalna jednostka – Ant – która przetwarza dostarczoną lub zmagazynowaną energię na materię. Wszystkie naprawy i modernizacje, które w dodatku trwają bardzo krótko, odbywają się więc na polu walki, co wymusza prowadzenie bitew w określony sposób. Trzeba koncentrować ogień na wybranej jednostce, dopóki nie zostanie ona zniszczona. W przeciwnym wypadku w następnej turze przeciwnik naprawi ją, a może nawet zmodernizuje, jeśli akurat opracował jakąś nową technologię. W miarę możliwości należy również jak najszybciej niszczyć przekaźniki energii. Bez nich „Mrówkom" szybko skończą się zapasy i wróg nie będzie w stanie szybko remontować swoich jednostek.

W ANDOSIA WAR zastosowano nowatorskie połączenie RTS ze strategią turową. Rozbudowa bazy, prowadzenie badań oraz produkcja nowych jednostek odbywaja się w czasie rzeczywistym – w każdej chwili możesz wydać nowe dyspozycje. Jednak na wydanie rozkazów swoim oddziałom masz pewien okres czasu. Później twoje jednostki nieruchomieją, a „odżywają" siły wroga – i tak na zmianę. Aby uniemożliwić mordercze rajdy najpotężniejszych jednostek, wykorzystano znany system punktów określających możliwości działań w ciągu jednej tury. Każda akcja zmniejsza ich liczbę, więc trzeba dobrze planować posunięcia. **Bardzo dobrym rozwiązaniem jest możliwość przenoszenia punktów do tury wroga.** Jeżeli zostało ich wystarczająco dużo, to jednostka otworzy ogień do pierwszego przeciwnika, który znajdzie się w zasięgu strzału. Na szczęście, dzięki pomysłowemu systemowi zaznaczania stref ruchu na mapie, nie trzeba liczyć w pamięci, czy wystarczy punktów i jakie działania będą jeszcze możliwe po wykonaniu rozkazu.

**Na początku gry taki system sterowania wygląda atrakcyjnie, jednak w miarę upływu czasu okazuje się, że nie jest to najlepsze rozwiązanie.** Kiedy rozbudujesz bazę, nie masz już nic do zrobienia w turze przeciwnika. Jeśli wróg posiada liczne oddziały, okres bezczynności niepotrzebnie się wydłuża. Znacznie lepszym rozwiązaniem byłaby możliwość zatrzymania upływu czasu i wydania w spokoju rozkazów. Za takim rozwiązaniem przemawia również większy realizm rozgrywanych w ten sposób bitew.

Niezbyt udany sposób sterowania, podobieństwo obydwu stron konfliktu oraz brak edytora misji to najpoważniejsze wady gry. Na drugiej szali znajduje się bardzo ładna szata graficzna i zalety rozbudowanej strategii RTS. W sumie jest to interesująca gra, choć nie wprowadza żadnych przełomowych rozwiązań.


***W takim pancerzu i z takim pistoletem nie strach iść na wojnę***


***Bez ciągłych dostaw surowców nie masz najmniejszych szans na zwycięstwo***



***Na oficjalnej stronie producenta dowiesz się wszystkiego o grze, obejrzysz też sporo ciekawych screenów***

| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|

**Battle Isle: The Andosia War**
Wyspiarska Strategia

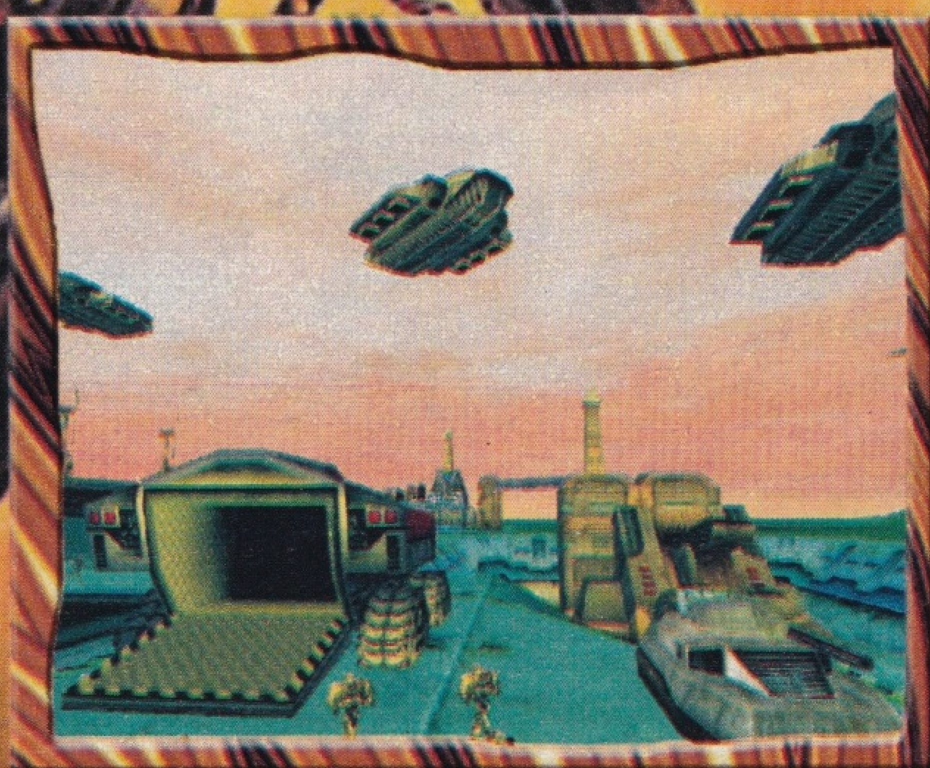
| ok.150 zł | Blue Byte / CD Projekt | 1-8 graczy |
|---|---|---|

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, 300 MB HD, 8 MB Akcelerator 3D Zal: Pentium III 600, 128 MB RAM, 320 MB HD, 16 MB Akcelerator 3D

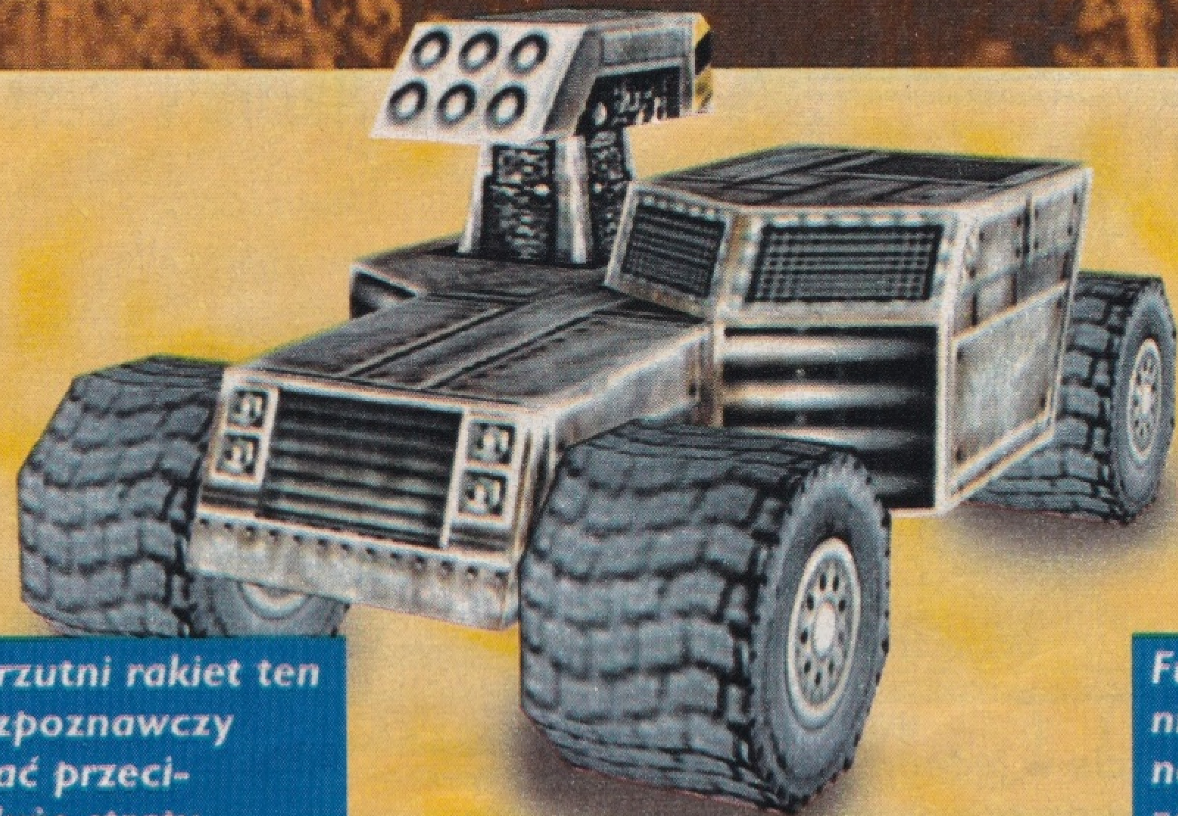
| Grafika | 5- | Dźwięk | 4 | Frajda | 4 |
|---|---|---|---|---|---|

+ Bardzo ładna szata graficzna, duże możliwości rozbudowy bazy
– Podobieństwo obu stron konfliktu, nieprzemyślany sposób sterowania jednostkami

**Solidnie wykonany RTS, bez żadnych przełomowych rozwiązań – za to szata graficza jest na naprawdę wysokim poziomie** **4**


***Kiedy rozbudujesz bazę, będziesz mógł zamienić transport morski na powietrzny***


***Jeśli stracisz centrum dowodzenia, natychmiast przegrywasz grę – więc chroń je dobrze***


***Dzięki wyrzutni rakiet ten pojazd rozpoznawczy może zadać przeciwnikowi duże straty***


***Futurystyczne kształty niektórych jednostek są naprawdę starannie zaprojektowane***

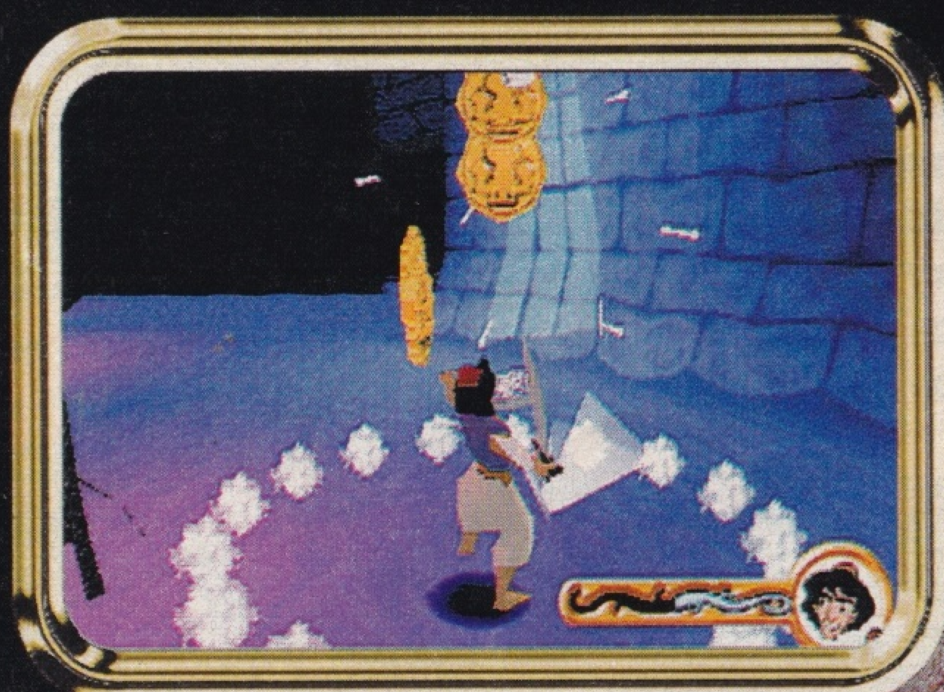

***Jeśli obawiasz się ataku na własną bazę, to kilka takich wież powinno cię uspokoić***

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

**Klimat z „Baśni tysiąca i jednej nocy" oraz niebieski Dżin mówiący slangiem z Bronxu...**

# Aladdin Nasira's Revenge





*Zbieranie monet to nie pestka. Ciach, ciach, paskudna mamono*



*W tej zręcznościówce nie tylko trzeba biegać. Można też pływać na desce*



*Jeżeli inne sposoby walki z przeciwnikiem zawiodą, zawsze pozostaje ucieczka*

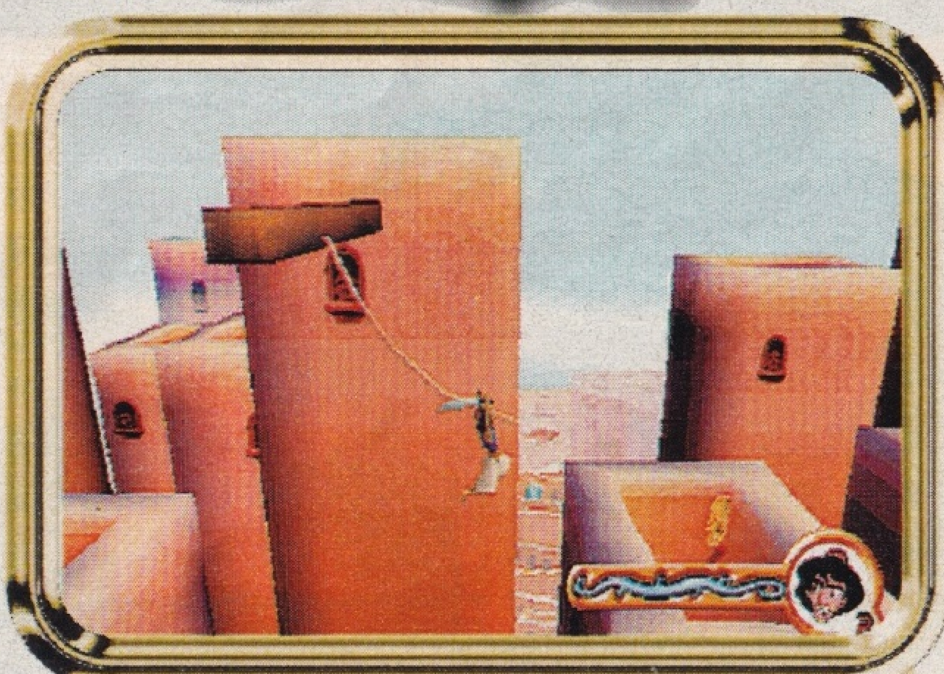
Oto gratka dla miłośników zręcznościówek, humoru i filmu animowanego „Alladyn". **Jeszcze jedna arabska przygoda i jeszcze jedno wielkie wyzwanie. Znowu dużo zabawy i śmiechu. No i przede wszystkim jeszcze więcej kawałów błękitnego Dżina.** O co tym razem chodzi? Otóż sprawa jest prosta. Zła Nasira pragnie zemścić się na Alladynie. Zastawia więc na niego pułapkę. Porywa księżniczkę i wezyra, a sama przejmuje władzę. Teraz w obliczu nowego prawa Alladyn staje się „tym złym" i poszukiwanym. Jego zadaniem jest ucieczka przed ścigającymi go strażnikami, dowiedzenie się, o co chodzi, uratowanie księżniczki, jej ojca i rozprawienie się z Nasirą. Musi pokonać dziesiątki poziomów pełnych pułapek, zagadek, wrogów i wyzwań.

**ALLADIN to typowa zręcznościówka. Trzeba się w niej wykazać nie lada refleksem i koordynacją.** Typowe zadania to skakanie z budynku na budynek, wspinaczka po linach czy chwiejnych rusztowaniach, pokonanie straży, rozwiązanie różnych zagadek (dosyć łatwych) itp. Alladyn porusza się sam, jest uzbrojony w szablę, potrafi także celnie rzucać jabłkami (to wcale nie takie zabawne, jak się wydaje). Dżin natomiast jest przewodnikiem i pojawia się okazjonalnie, przeważnie po to, aby poinformować o czymś istotnym albo dać dobrą radę. **Alladyn, zwiedzając miasto, zbiera skarby: kamienie szlachetne, złoto i kilka specjalnych przedmiotów.** Są to m.in. multiwitaminowe drinki Dżina, które leczą, srebrne monety, które należy wrzucać do fontann (to taki stary zwyczaj, dzięki któremu spełniają się życzenia) oraz żetony. Ale nie takie zwykłe żetony, tylko dżinowe, które zapewniają właścicielowi nadnaturalne moce. Tak więc Alladyn biega jak szalony, skacze po dachach, za pomocą szabli rozprawia się ze strażnikami, którzy stają mu na drodze. Kiedy trzeba pokonać większych wojowników, stosuje się manewr polegający na taktycznym obrzucaniu przeciwnika jabłkami, a następnie dobiciu go w walce wręcz. Wszystko pięknie, tylko jabłuszka trzeba kraść ze straganu (oj, niegrzeczny ten Alladyn). A stragany mają taką właściwość, że są pilnowane przez straganiarzy. Bohater musi się więc zakradać, udawać zwykłego przechodznia i kraść. **W grze pojawiają się także fakirzy, którzy dzielą się z Alladynem swoimi mądrościami oraz połykacze ognia.** Ci ostatni nie są już tak serdeczni – trzeba uważać na ich gorący oddech.

Głównym mankamentem ALLADIN NASIRA'S REVENGE jest sterowanie: kamerę umieszczono za plecami bohatera, ale gdy ten biega i skacze, pokazuje go z różnych stron. Aby się nie pogubić, trzeba za każdym razem umieszczać ją na swoim miejscu. Bywa to męczące, zwłaszcza w zadaniach wymagających precyzji (np. skok z dachu na linę, z niej na drugą linę, a potem na dach). Jeden błąd i całą sekwencję musisz zacząć od początku – ale cóż, taki już urok zręcznościówek. **Najlepszy w grze jest Dżin – jego pojawienie się zwiastuje sporą dawkę humoru (np. zwraca się do Alladyna Al).** To dla niego warto grać w ALLADYNA.



*Jak się okazuje, chodzenie po wodzie wcale nie jest takie trudne. Ale jeśli nie chcesz zmoknąć, lepiej uważaj na gejzery wody, które pojawią się znienacka*



*Hej, hopsa! Kilka wymachów liną i za chwilę będę na sąsiednim daaaaaa...*



*A może spróbujesz szczęścia w jednorękim bandycie? Wygrana zawsze się przyda*

PC | **PSX** | **GBC** | N64 | A

**Alladin Nasira's Revenge**
Witaj w Świecie Baśni

| 199 zł | Disney / Sony | 1 gracz |
|---|---|---|

● Wykorzystuje: Memory card

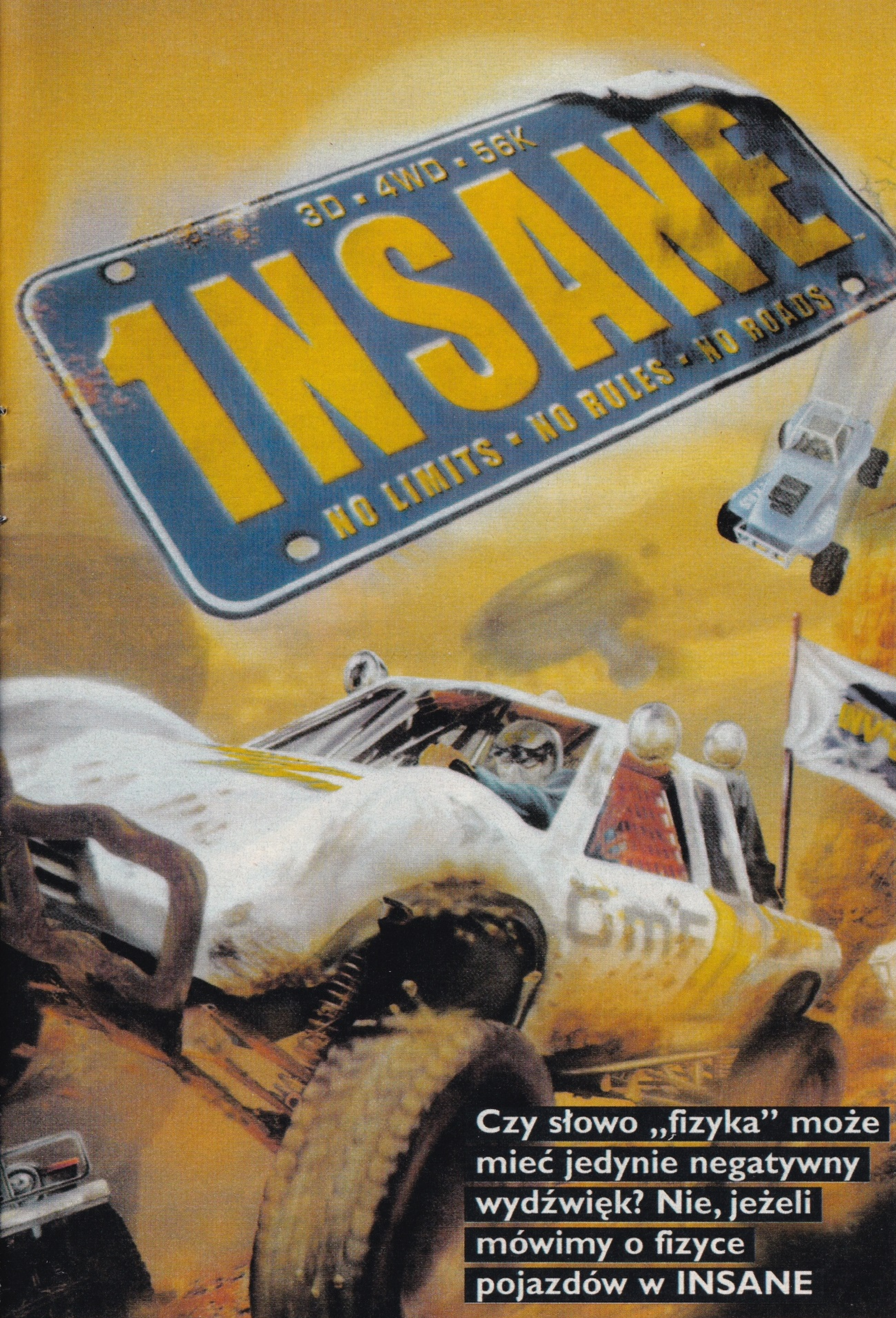
Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

(+) Teksty błękitnego Dżina, różnorodność wyzwań

(–) Kłopotliwe zachowanie się kamery, frustrujące niektóre momenty zręcznościowe

**Oglądałeś film? Oglądałeś serial? Nie znudziło ci się? To właśnie masz świetną okazję ponownie spotkać się z Dżinem i Alem!** **4**

*Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz*




**Czy słowo „fizyka” może mieć jedynie negatywny wydźwięk? Nie, jeżeli mówimy o fizyce pojazdów w INSANE**

INSANE to w wolnym tłumaczeniu „szalony”, „obłąkany”. **Autorzy zapowiadali ten tytuł jako jazdę bez ograniczeń, bez zasad, bez dróg. Do tego można jeszcze śmiało dopisać: bez emocji i z nienajlepszą grafiką.** Widać wyraźnie, że programiści skoncentrowali się prawie wyłącznie na tym, jak powinien zachować się, na przykład, terenowy quad (pojazd przypominający zminiaturyzowany ciągnik) przy wjeździe na równię pochyłą o kącie np. 60 stopni. Nie, nie myśl, że to jest lekcja fizyki. Takie jednak, nieco komiczne, wrażenie można odnieść, grając w najnowszy produkt firmy Codemasters. I w niewielkim stopniu pomaga fakt, że ruchy pojazdów są dosyć realne. Podobno, aby dopracować ten element, autorzy gry spędzili wiele czasu, jeżdżąc terenowymi samochodami po największych bezdrożach świata. Cel w tym przypadku uświęcił środki i pojazdy w grze zachowują się jak ich rzeczywiste odpowiedniki. **Do dyspozycji jest dwadzieścia różnych samochodów, a wśród nich m.in. plażowe buggy, amfibie, quady czy wielkie monster trucki.** Każdy z tych pojazdów charakteryzuje się różnymi parametrami takimi jak waga, pojemność silnika czy moc. Początkowo dostępne są też cztery trasy. W sumie jest ich natomiast około trzydziestu i wraz z kolejnymi sukcesami, masz możliwość ich poznania.

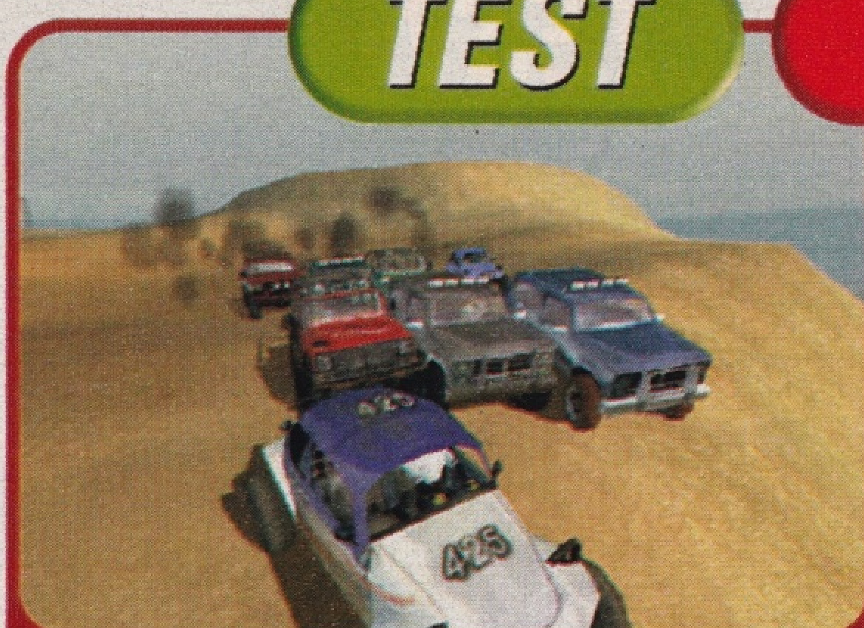
W grze, oprócz możliwości beztroskiego jeżdżenia po bezdrożach Afryki czy skalistym Utah, można także wziąć udział w różnego rodzaju zawodach czy wyścigach. **Szkoda jedynie, że programiści zupełnie nie zwracali uwagi na florę i faunę otaczającej ich przestrzeni. Wówczas grafika w grze byłaby o wiele barwniejsza.** A tak, ścigając się w Irlandii, będziesz miał wrażenie, że przemierzasz pustynne szlaki gdzieś w Algierii.

Do wyboru masz sześć trybów. Są to: Jamboree, Gate Hunt, Destruction Zone, Off Road Race, Capture the Flag, Return the Flag i Pathfinder. Cechą wspólną wszystkich tych trybów jest to, że twoi przeciwnicy będą za wszelką cenę starali się utrudnić ci życie. Gra jest bowiem próbą połączenia DESTRUCTION DERBY, MOTOCROSS MADNESS i UNREAL TOURNAMENT. Najważniejsze jest to, aby dobrze się wyszaleć. Trzeba przyznać, że w tym elemencie INSANE spełnia bardzo dobrze swą rolę.

**Największym z atutów gry jest oczywiście zabawa wieloosobowa.** Możesz bowiem zagrać z innymi miłośnikami gonitw samochodowych. Zapewne poczujesz dreszczyk emocji, gdy nagle, nie wiadomo skąd, maska twojego pojazdu zamieni się w konserwę dla rybek.

INSANE znakomicie nadaje się na odreagowanie stresów po całodniowym pobycie w szkole czy pracy. Możesz wówczas dosiąść swojego wymarzonego, plażowego bugga i pognać tam, gdzie ci się żywnie podoba. Nic cię przy tym nie ogranicza. Uważaj jednak, gdyż za tobą jechać może jakiś wielbiciel gniecionej blachy, który nie pozwoli ci tak łatwo dotrzeć do celu.


*Wyścig wśród piasków pustyni i zwodniczej fatamorgany nie odstraszył konkurencji*


*Jednak już po kilku kilometrach robi się jakby trochę luźniej*


*Na zwycięstwo może liczyć przede wszystkim posiadacz supermaszyny*


*Co za jazda. Gaz do dechy i hopla w górę. Byle nie wypaść z trasy!*

| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|

**Insane**
Szalone Wyścigi

| ok.100 zł | Codemast./ CD Projekt | 1-8 graczy |
|---|---|---|

Min: Pentium 233, 64 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 3+ | Frajda 4

+ Dobra fizyka pojazdów, dopracowana opcja gry wieloosobowej
– Grafika mogłaby być lepsza, zbyt duże wymagania sprzętowe

**Gra głównie dla miłośników samochodowych ostrych starć. Może się podobać, ale ma zdecydowanie za dużo wad**

**4-**

Adres: www.codemasters.com/insane

*Poznanie elementów mechaniki nikomu nie zaszkodzi. Intro wprowadza w klimat gry, jest też trochę o samej zabawie*

*Tekst: Krzysztof „Kris” Bluj*

## NIESAMOWITE MASZYNY


Pickup Truck


Plażowy Buggy


Quad – Miniciągnik


Wycieczkowy Cairo

# Najdłuższa podróż

WERSJA POLSKA

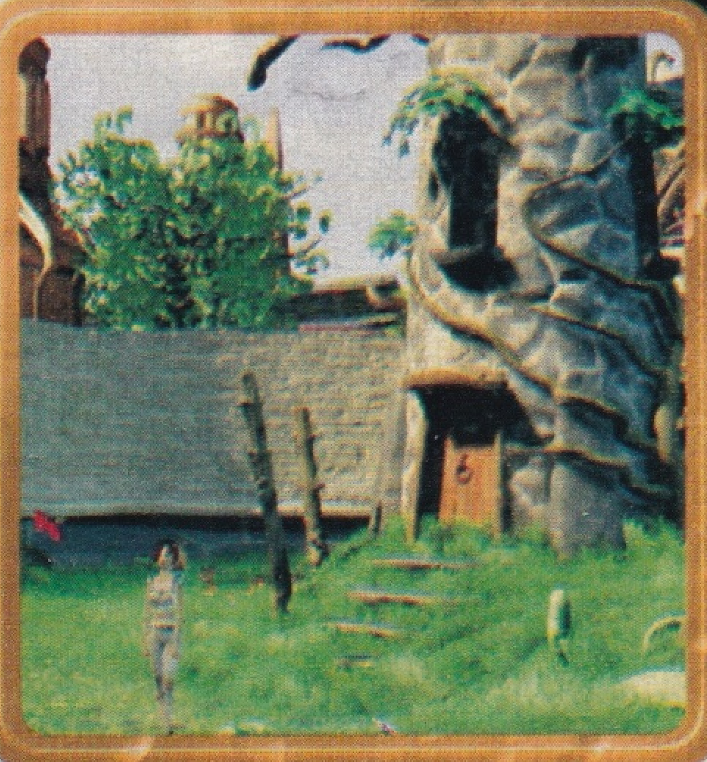
CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać ciekawą przygodówkę Najdłuższa Podróż! Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym wielkim konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

**Gdyby April Ryan wiedziała, jak potoczy się jej życie i jakie czekają ją przygody, zastanowiłaby się dwa razy, zanim wyruszyłaby na drugą stronę lustra, a raczej ekranu**

Arkadia, świat magii i czarów, przypomina do złudzenia ten ze snów April. Jest też niebezpieczny

Wyobraź sobie niesamowitą podróż odbywaną pomiędzy dwoma światami, Stark i Arkadią. Wyobraź sobie wędrówkę na granicy realności i fantastycznego zmyślenia, w którym ożywają najdziwniejsze nawet sny. Koszmary senne, w których zjawiają się smoki, gadające drzewa i dzieją się cuda. **To wszystko jest możliwe, trzeba tylko mieć odwagę wyjść z domu i wyruszyć w podróż.** Najdłuższą podróż życia, podczas której będziesz musiał przywrócić równowagę pomiędzy obydwoma światami, pomiędzy porządkiem i chaosem, nauką a magią.



Baśniowa kraina tylko na początku wygląda sielankowo



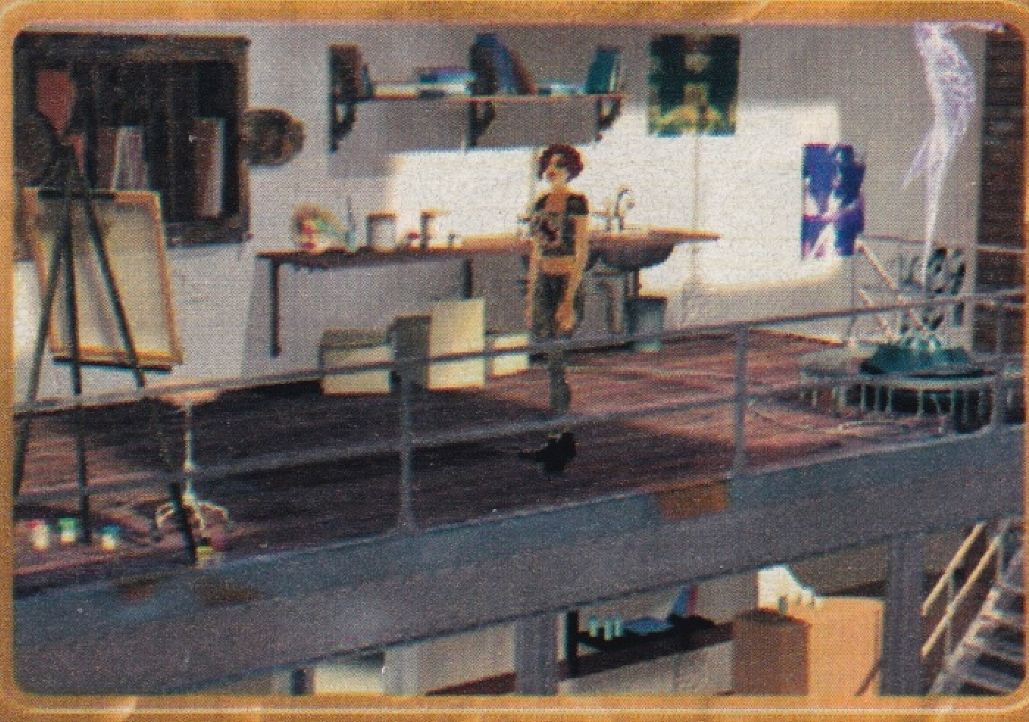
W Stark życie płynie zwyczajnie. Do czasu, gdy April nie spotka Corteza...

W taką podróż wyrusza April Ryan, 18-letnia dziewczyna, studentka malarstwa. Na pierwszy rzut oka jej życie nie różni się niczym od tego, jak spędzają czas jej rówieśnicy. **April ukrywa jednak straszną prawdę. Każdej nocy nawiedzają ją koszmarne sny, w których wędruje przez bardzo tajemnicze i niebezpieczne krainy.** Czekają tam na nią potwory, a także zadania do wykonania. Przepustką do tego świata okazuje się stary dziwak, Cortez, który zna sny April. To właśnie on uświadamia dziewczynie istnienie innej, fantastycznej krainy, jakże różnej od logicznego świata przyszłości, w której żyje. W Stark króluje przemoc i korupcja, a podstawowe wartości jak przyjaźń czy miłość dawno przestały coś znaczyć. Nic dziwnego więc, że wizje ze snów April budziły u jej pozbawionych sentymentu przyjaciół jedynie wzruszenie ramion.

**Gra zachwyca bardzo ładną grafiką i ciekawym pomysłem.** Fabuła obfituje w niespodziewane zwroty akcji i naprawdę skomplikowane zagadki. Wędrówka przez fantastyczne krainy tworzy niesamowity klimat, dzięki któremu przygody April naprawdę wciągają, i to na wiele godzin. **Dobre wrażenie psują pewne niedoróbki graficzne widoczne podczas animacji głównej bohaterki, no i spolszczenie gry.** Wprawdzie ogromna ilość dialogów wypowiadanych po angielsku mogła zniechęcić tych, którzy gorzej radzą sobie z tym językiem, ale ich polskie odpowiedniki wcale nie polepszają sytuacji. Kwestie są drętwe i na dłuższą metę zbyt rozbudowane, zwłaszcza że wybranie jakiejkolwiek sentencji i tak prowadzi do tego samego rozwiązania. Najgorzej, że głosy aktorów, szczególnie wcielającej się w rolę April Edyty Olszówki, po prostu drażnią. Szkoda, bo bardzo psuje to przyjemność zabawy.



Nad Arkadią zebrały się chmury. Bardzo gęste i czarne. I co ty na to?



W pracowni April przygotowuje wystawę malarską. W tych krótkich chwilach nie myśli o snach




Na stronie możesz posłuchać, co mówi April, obejrzeć obie znane z gry krainy i zaczerpnąć garść informacji o zabawie

| PC | PSX | N64 | DC | PL |
|---|---|---|---|---|

**The Longest Journey**
Najdłuższa Podróż Po Polsku

| 99 zł | Funcom/ CD Projekt | 1 gracz |
|---|---|---|

Min: Pentium 166, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM, akcel. 3D

| Grafika | Tekst PL | Frajda |
|---|---|---|
| 4 | 4- | 5 |

+ Grafika wygląda naprawdę dobrze, wspaniałe zagadki, świetny pomysł
– Zbliżenia postaci mogłyby być lepsze, niedobrane głosy głównych bohaterów

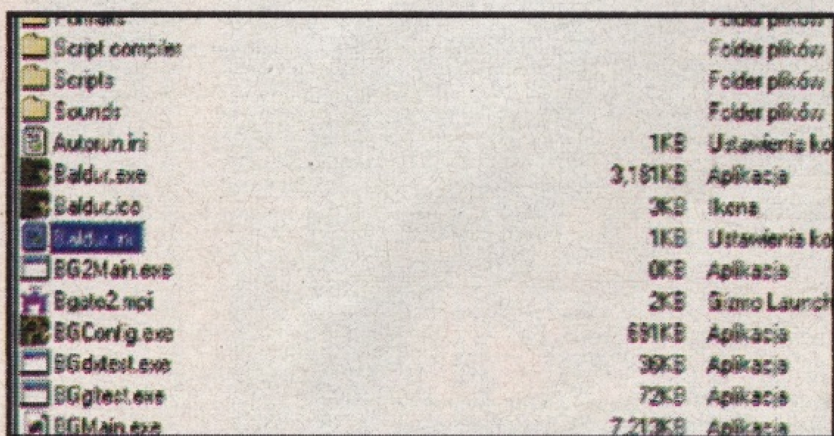
**Prawdziwi miłośnicy przygodówek będą zachwyceni. No, chyba że nastrój popsuje im denerwująca ścieżka dźwiękowa**

4+

Tekst: „Eeyore"

# Wrota Baldura 2

Otwórz plik Baldur.ini za pomocą notatnika. Następnie pod linią [Program Options] dopisz „: Debug Mode=1". Zapisz zmiany i uruchom grę. W jej trakcie naciskając klawisze Control + Space, otworzysz konsolę



*znajdź plik Baldur.ini i otwórz go w notatniku*



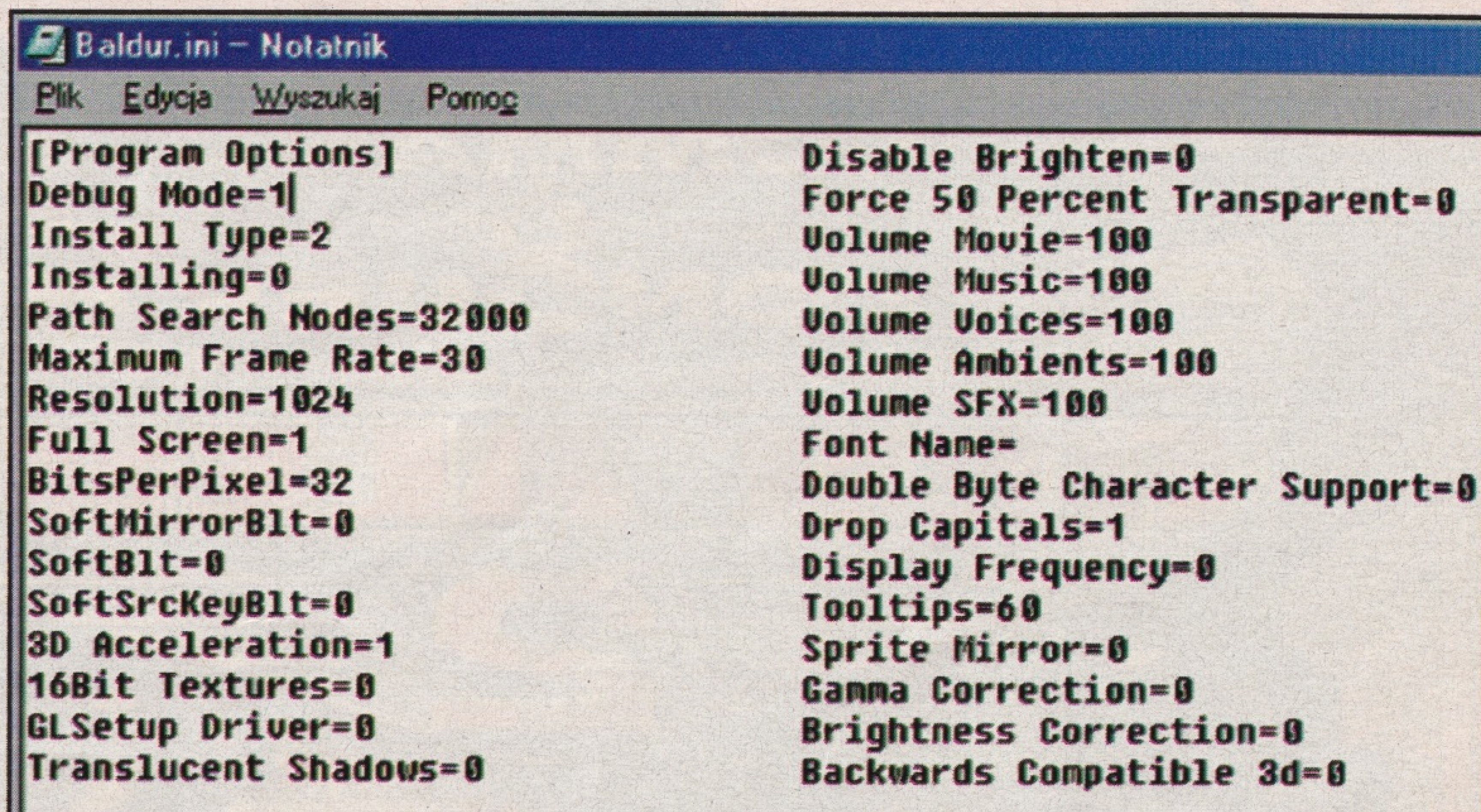
*Teraz już na początku możesz mieć 17 poziom doświadczenia...*



*... albo polepszyć sobie statystyki...*

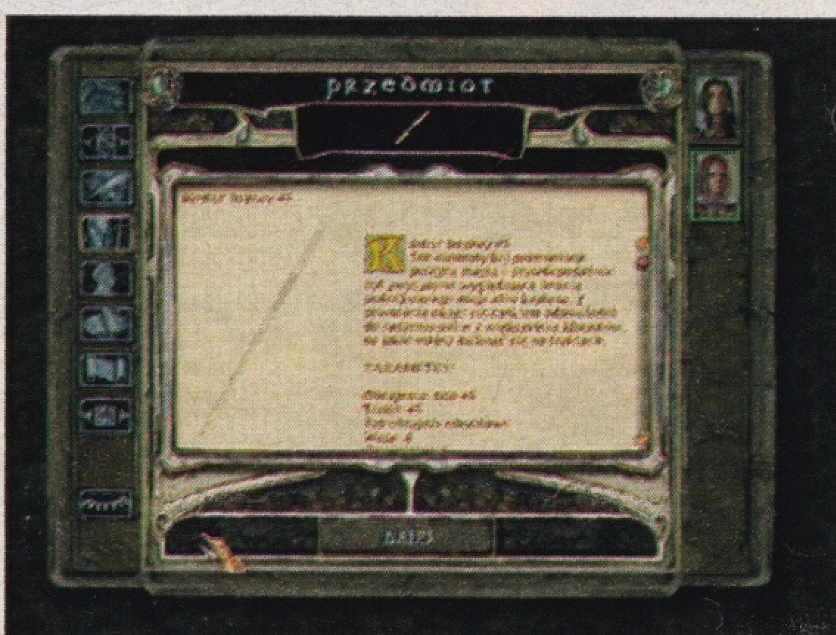


*... a kiedy nudno, przywołać jakąś miłą pokrakę*



```
Baldur.ini - Notatnik
Plik  Edycja  Wyszukaj  Pomoc
[Program Options]              Disable Brighten=0
Debug Mode=1                   Force 50 Percent Transparent=0
Install Type=2                 Volume Movie=100
Installing=0                   Volume Music=100
Path Search Nodes=32000        Volume Voices=100
Maximum Frame Rate=30          Volume Ambients=100
Resolution=1024                Volume SFX=100
Full Screen=1                  Font Name=
BitsPerPixel=32                Double Byte Character Support=0
SoftMirrorBlt=0                Drop Capitals=1
SoftBlt=0                      Display Frequency=0
SoftSrcKeyBlt=0                Tooltips=60
3D Acceleration=1              Sprite Mirror=0
16Bit Textures=0               Gamma Correction=0
GLSetup Driver=0               Brightness Correction=0
Translucent Shadows=0          Backwards Compatible 3d=0
```

*...w pliku Baldur.ini musisz dopisać "Debug Mode =1". Ot i cała sprawa*



*...tudzież uzbroić się w bardzo magiczną broń*

## Kody

**Dodatkowe punkty doświadczenia:**
CLUAConsole:SetCurrentXP(„tu podaj liczbę punktów")
**Dodatkowe złoto**
CLUAConsole:AddGold(„tu podaj liczbę złota")
**Tworzenie przedmiotów**
CLUAConsole:CreateItem(„tu podaj kod przedmiotu",„tu wpisz liczbę")

**Dla przykładu:**
CLUAConsole:CreateItem(„helm04",2) – przyzwie dwa Hełmy Obrony.

**Lista przedmiotów**
chan06—Kolczuga Drizzta na +4
plat05—Pełna zbroja płytowa +1
helm04—Hełm Obrony
shld04—Średnia tarcza +1
shld06—Duża tarcza +1
shld17—Puklerz +1
ring07—Pierścień ochrony +2
ring08—Pierścień czarodziejstwa
brac14—Bransolety Obrony KP 4
clck02—Płaszcz Protekcji +2
belt06—Pas Siły Wzgórzowego Olbrzyma
boot01—Buty szybkości
staf08—Kostur bojowy +3
hamm08—Młot +2
sw1h09—Krótki miecz +2
sw1h40—Ostrze Róż
sw1h49—Ninja-To +1
sw2h09—Ostrze wojny
bow18—Krótki łuk +2
bow17—Łuk długi +2
slng03—Proca +3
ax1h03—Topór +2
halb03—Halabarda +2
**Tworzenie stworów**
Potwory przywa się tak samo jak przedmioty
CLUAConsole:CreateCreature („tutaj wpisz kod potwora4")
**Lista potworów:**
dragred=Czerwony Smok
dragblac=Czarny Smok
dragsilv=Srebrny Smok
demnabo1=Nabassu
dempi01=Demon
uddeath=Demoniczny Rycerz
**Teleportacja**
Aby przenieść się do innego miejsca, najpierw zaznacz całą drużynę, a następnie wpisz MoveToArea(„tu podaj oznaczenie miejsca")

**Lista Miejsc:**
Dzielnica świątyń=AR0900
Cmentarz=AR0800
Slumsy=AR0400
Promenada Waukeena =AR0700
Dzielnica rządu=AR1000
Most=AR0500
Doki=AR0300
Bramy miasta=AR0020
Wzgórza Umar =AR1100
Suldanesslar=AR2500
Dziewięć piekieł=AR2900
Domena Smoka=AR1201
Podziemia Asylum =AR1512
Lochy Bodhis =AR0801
Więzienia astralne=AR0516
Sfera Planarna=AR0411
Kult Niewidzącego Oka=AR0202
Podziemia Rozpadliny=AR0204

**Ziemia zewnętrzna**
demonów=AR0414
Twierdza De'Arnise =AR1300
Targowo=AR2000
Gaj druidów=AR1900
**Polepszenie Statystyk**
W trakcie tworzenia postaci naciśnij CTRL+SHFT+8
**Cała mapa:**
CLUAConsole:ExploreArea()
**Leczenie:**
Wskaż na bohatera i naciśnij CTRL+R
**Teleportacja na mapie:**
Wskaż na bohatera i naciśnij CTRL +J. Pojawi się on w miejscu wskazanym przez mysz.
**Uleczenie drużyny**
Naciśnij CTRL + T
**Uśmiercenie**
Wskaż na potwora i naciśnij CTRL +Y





# COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

**Tym razem stajesz na czele wojsk sowieckich, by w triumfalnym pochodzie przez kontynenty zmierzyć się z potęgą Ameryki i wygrać. A więc do boju!**

## CZĘŚĆ 2: SOWIECI

## PORADA DNIA

Najlepszymi czołgami Sowietów są czołgi szturmowe Apokalipsa, więc jeśli tylko masz taką możliwość, to produkuj je i wysyłaj w grupach po 5-6. Wtedy mają większą możliwość polepszania swoich danych, tzn. awansu, po którym będą bardziej wytrzymałe i szybsze, a ich ataki będą miały większą moc.

W tych misjach, w których wróg jest na tym samym lądzie, co ty (nie dzieli was woda), możesz spokojnie produkować roboty bojowe (pająki) i podrzucać je do bazy przeciwnika – zrobią ogromne zamieszanie, a przeciwnik straci dużo jednostek.

Najlepszym urządzeniem do obrony przed żołnierzami GI są cewki Tesli. Są drogie i pobierają dużo energii, ale możesz w łatwy sposób poprawić skuteczność ich ataku oraz zasięg – wystarczy, że podprowadzisz pod taką cewkę piechura Tesla – będzie on ją dodatkowo „zasilał".

W późniejszych misjach uważaj na szpiegów, którzy są poważnym zagrożeniem dla stabilności bazy. Powinieneś mieć w bazie kilkanaście psów, które wyłapują takie jednostki.

Jeśli możesz budować reaktory jądrowe, to zrób to – nie są zbyt drogie, a dwa takie budynki mogą spokojnie dostarczyć energii dla dużej bazy. Uważaj tylko, aby Alianci nie zniszczyli takiego budynku, gdyż skończy się to ogromną katastrofą.

## MISJA 1: RED DAWN



① Punkt startowy ② Pierwsza baza Aliantów ③ Druga baza Aliantów ④ Pentagon



*Niedaleko skromnej bazy Aliantów znajduje się most. Twoim zadaniem jest naprawić go*



*Następnie przepraw się na drugą stronę rzeki i zniszcz alianckie bunkry*

● Zaczynasz na południowym zachodzie ① z kilkoma rekrutami, placem budowy i kilkoma tysiącami na koncie. Twoim zadaniem jest zniszczenie Pentagonu ④.

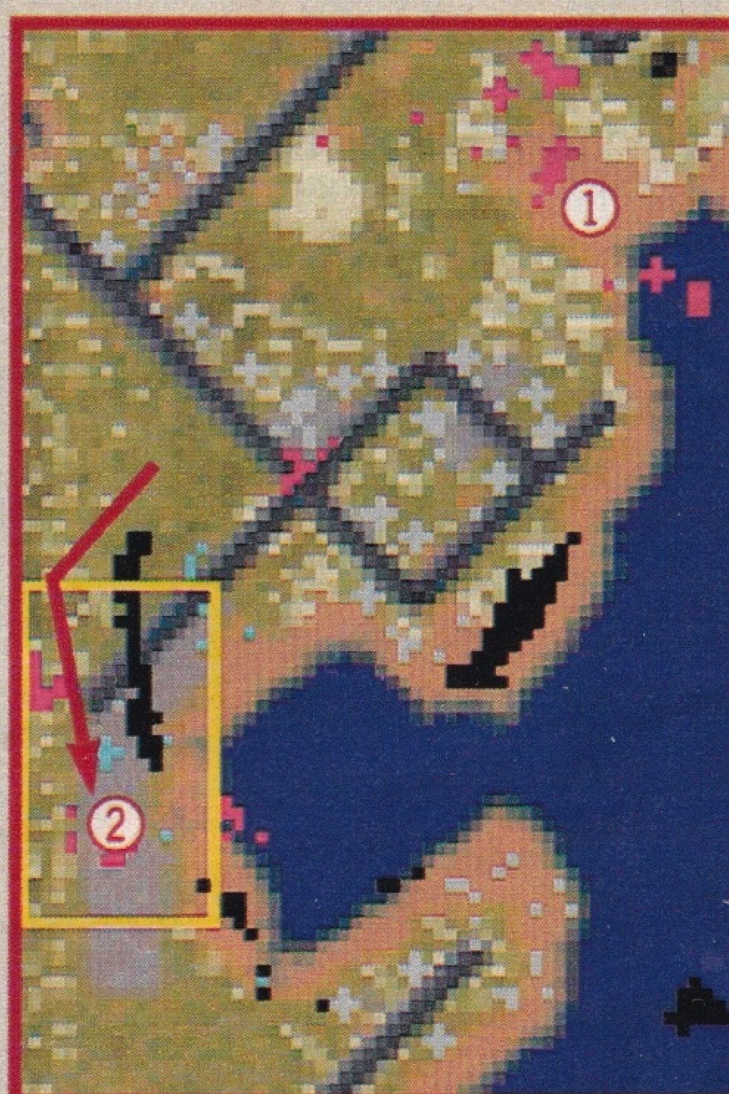
● Na początku wybuduj sowiecką elektrownię (reaktor Tesli), przetwórnię kruszcu i koszary. Zatrudnij kilku rekrutów i inżynierów, połącz ich z tymi żołnierzami, których dostałeś na początku, a następnie ruszaj na północ.

● Niedaleko punktu startu znajdziesz niewielką bazę Aliantów ②, którą możesz zrównać z ziemią. Nieopodal znajduje się most, który musisz naprawić inżynierem.

● Po drugiej stronie czekają na ciebie kolejni żołnierze GI, ale tym razem wspierani bunkrami. Aby sobie z nimi poradzić bez żadnych strat, musisz wprowadzić swoich ludzi do budynków, które wskaże ci sam komputer.

● Gdy dostaniesz się do centrum drugiej bazy ③, nadejdzie pomoc z powietrza. Musisz zająć inżynierem lotnisko. Później możesz ruszać na północ, do Pentagonu.

## MISJA 2: HOSTILE SHORE



① Punkt startowy ② Baza Aliantów
Kierunek natarcia



*Przypuść zmasowany atak na zabudowania Aliantów*

● Misję zaczynasz na północnym wschodzie ①, gdzie na początku musisz szybko zniszczyć bunkry Aliantów, a następnie udać się na zachód, gdzie znajdują się dwie przetwórnie kruszcu wroga.

● Po dotarciu transportera wodno-lądowego z MCV, możesz rozpocząć szybką rozbudowę bazy. Procedura ta jest bardzo prosta – najpierw zbuduj elektrownię, przetwórnię kruszcu, koszary, jeszcze jedną elektrownię, a na końcu fabrykę wojenną.

● Wyprodukuj sobie jeszcze jeden bojowy pojazd górniczy, aby kasa była częściej zasilana, a następnie około 10 czołgów. Możesz je połączyć z tymi, które miałeś od początku zabawy.

● Czołgi skieruj na południe, gdzie znajduje się baza Aliantów ②, w której decydującą rolę odgrywają jednostki lądowe. I to na nich na początku powinieneś skupić ogień twoich sił. Celem misji jest zniszczenie wszystkich jednostek i budynków wroga.

## MISJA 3:
## BIG APPLE



① Punkt startowy
②③ Baza zaopatrzenia Aliantów
④ Szyby naftowe
⑤ Laboratorium bojowe



*Punkty zaopatrzeniowe Aliantów przejmiesz bez trudu przy użyciu rakiet V3*

● Zaczynasz na południowym zachodzie ① z placem budowy, reaktorem Tesli i radarem. Twoim celem jest przejęcie laboratorium bojowego ⑤, które znajduje się w drugim rogu mapy. Drugim zadaniem jest przekształcenie tego laboratorium w „Psychic Beacon" i jego ochrona przez określony czas.

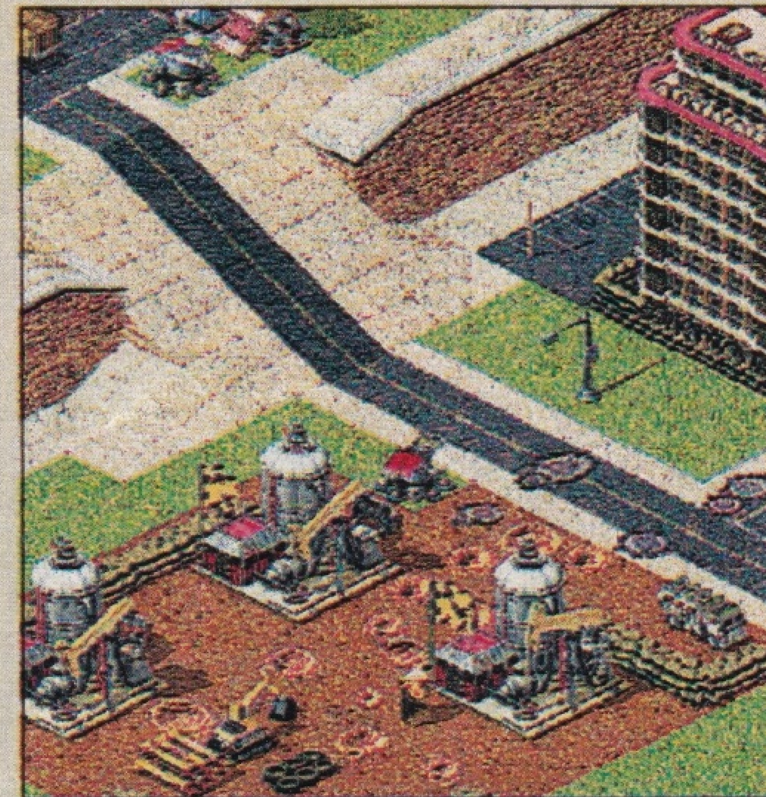
● Od razu wybuduj przetwórnię kruszcu, koszary i fabrykę wojenną, a także dodatkową elektrownię. Aby zapewnić sobie stały dopływ gotówki, powinieneś wyprodukować przynajmniej jeden dodatkowy pojazd górniczy.

● Niedaleko twojej bazy znajdują się szyby naftowe ④, do których możesz wprowadzić swoich inżynierów i w ten sposób będziesz co chwilę dostawał określoną sumę. Są to niewielkie kwoty, ale za to regularnie otrzymywane.

● Jurije, które ci zrzucono, postaw obok wjazdu do bazy, aby mogły przejmować obce jednostki, próbujące wtargnąć na twoją „posesję". W tym samym czasie wybuduj około 20 czołgów, które wyślesz na wroga. Powinieneś także mieć w swoich szeregach kilkunastu piechurów przeciwlotniczych i inżyniera.

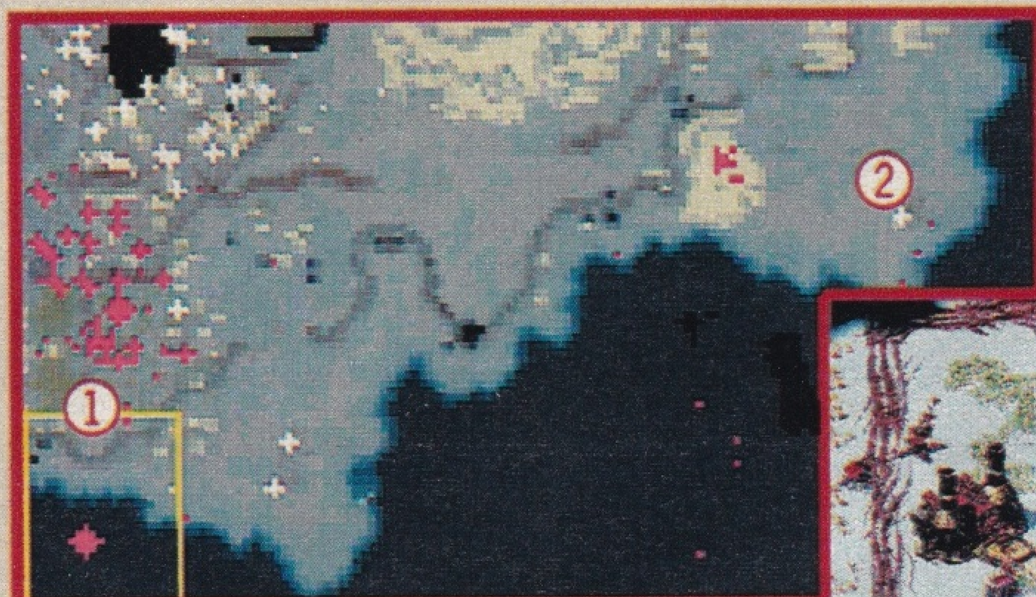
● Posiadając około 20 czołgów, możesz rozpocząć najazd. Najpierw wybierz się w okolice punktów ②, ③, aby zniszczyć wojska Aliantów i ich źródło dochodów – przetwórnię kruszcu. Później wszystkie jednostki (czołgi i piechotę) wyślij w okolice laboratorium bojowego, gdzie stoczysz małą bitwę.

● Laboratorium przejmij inżynierem, a już po chwili pojawi się inny budynek, który będziesz musiał przez kilka minut ochraniać i nie dopuścić do jego zniszczenia. Najlepiej obstaw go najlepiej czołgami i piechurami przeciwlotniczymi. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, to zakończysz misję.



*Szyby naftowe to nieocenione źródło gotówki. Zdobądź je*

## MISJA 4:
## HOME FRONT



① Punkt startowy
② Baza Aliantów



*Przy pomocy pary inżynierów możesz dobrać się Aliantom do skóry*



*Artyleria przeciwlotnicza będzie niezbędna – tylko w ten sposób powstrzymasz wrogie samoloty*

● Dość łatwa i szybka misja, w której trzeba zbudować bazę i ją obronić, a także wyeliminować wszystkich Aliantów i ich budynki. Misję zaczynasz na zachodzie ①, a celem jest wschodnia baza Aliantów ②.

● Już na samym początku musisz zadbać, abyś regularnie otrzymywał gotówkę, więc wybuduj przetwórnię kruszcu. Następnie koszary i fabrykę wojenną. Wyprodukuj dwa pojazdy do zbierania kruszcu i kilkanaście czołgów.

● Nie zapomnij o stworzeniu niewielkiej floty, gdyż Alianci dysponują kilkoma jednostkami nawodnymi (niszczycielami). Powinno ci wystarczyć 5 okrętów podwodnych Tajfun.

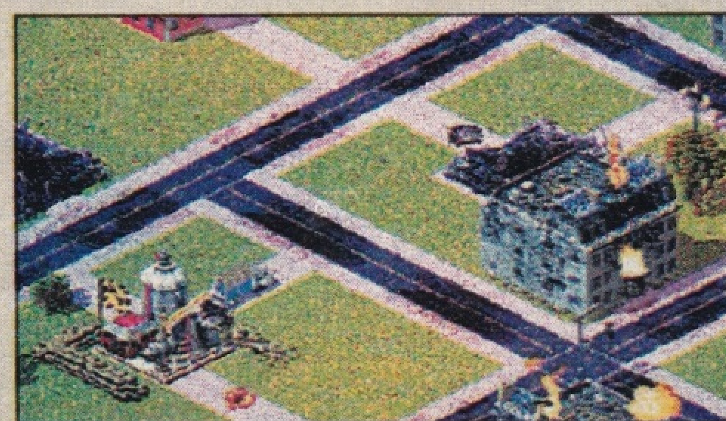
● Alianci będą ci co chwilę podsyłać po dwa samoloty, które możesz spokojnie niszczyć, zanim dolecą do bazy i wystrzelą rakiety, ale musisz wcześniej wybudować przynajmniej 3 artylerie przeciwlotnicze po wschodniej stronie bazy.

● Gdy będziesz dysponował 10-15 czołgami, możesz spokojnie ruszać górą na wschód. Nie powinieneś mieć jakichkolwiek problemów ze zniszczeniem wszystkich alianckich struktur i jednostek.

## MISJA 5:
## CITY OF LIGHTS



① Punkt startowy ③ Wieża Eiffla
② Szyb naftowy



*Dotarcie do szybu naftowego i jego przejęcie rozwiąże problem finansowy*

● Tym razem będziesz miał okazję zwiedzić kawałek Paryża, bo twoim zadaniem jest zdobycie Wieży Eiffla, a także wybicie wszystkich jednostek wroga.



*Jeśli trafisz w szyby z ropą naftową, okolicą wstrząsną wybuchy i wszystko pójdzie z dymem*

● Zadanie jest trochę skomplikowane, gdyż w Paryżu aż roi się od niebieskich żołnierzy, a ty nie masz nic nadzwyczajnego w zapasie.

● Zatrudnij kilkunastu rekrutów i udaj się na zachód – uważaj na jednostki i budynki wroga, gdyż rekruci są najsłabszymi postaciami w grze. Gdy będziesz się zbliżał do wrogich jednostek, wejdź do budynku i dopiero wtedy atakuj Aliantów.

● Musisz dotrzeć do lewego dolnego rogu mapy, gdyż tam znajduje się szyb naftowy ②, który powinieneś przejąć inżynierem – da ci on stały dopływ gotówki.

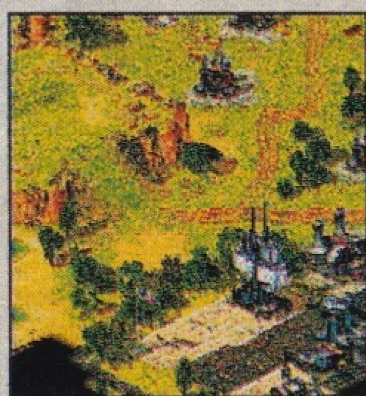
● Musisz dostać się lewą stroną do Wieży Eiffla ③. Tam nie powinno być problemów ze zniszczeniem bunkrów i likwidacją żołnierzy GI. Po drodze powinieneś dostać małe wsparcie – kilku piechurów, których musisz postawić pod Wieżą Eiffla. Jeśli tego dokonasz, to misja jest praktycznie przesądzona, bo wieża będzie raziła Aliantów z taką mocą, że nikt się do niej nie zbliży.

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

## MISJA 6: SUB-DIVIDE



1 Punkt startowy
2 Pieniądze
3 Punkt lądowania
4 Baza Aliantów
Kierunek natarcia



*Lądowanie na całkiem miłej plaży i marsz w głąb lądu – oto twoje zadanie*

Głównym celem w tej misji jest flota Aliantów. Żeby nie było zbyt prosto, to na początku dadzą ci trochę w kość, ale na wszystko jest sposób.

Zaczynasz na południowym wschodzie (1), gdzie musisz zbudować bazę i stworzyć odpowiedni system ochrony, gdyż po kilkunastu minutach „odwiedzą" cię wojska wroga.

Podczas budowy urządzeń służących do obrony bazy musisz mieć na uwadze jedną rzecz – Alianci przyślą ci masę jednostek pływających, a będą to przede wszystkim lotniskowce. Najlepszym sposobem na ich pozbycie się jest wybudowanie kilku artylerii przeciwlotniczych.

Drogi do zwycięstwa są dwie. Pierwsza polega na zainwestowaniu w czołgi oraz transportowce wodno-lądowe i przerzuceniu (3) ich w okolice bazy wroga (4). Druga natomiast zakłada szybki rozwój sił podwodnych marynarki, a następnie wpłynięcie do centrum bazy i zniszczenie wszystkich nawodnych jednostek wroga oraz dwóch stoczni.



*Aliantów pokonasz dzięki rakietom V3 i łodziom podwodnym*

Opcja druga wydaje się łatwiejsza, a jej założenia są ściśle związane z celem misji – zniszczeniem całej floty wroga, wszystkich jednostek i budynków. Na Aliantów możesz ruszać, gdy będziesz miał około 15 okrętów podwodnych. Nie powinieneś mieć wtedy większych problemów.

## MISJA 7: CHRONO DEFENSE



1 Punkt startowy
2 Wschodni punkt zrzutu
3 Zachodni punkt zrzutu

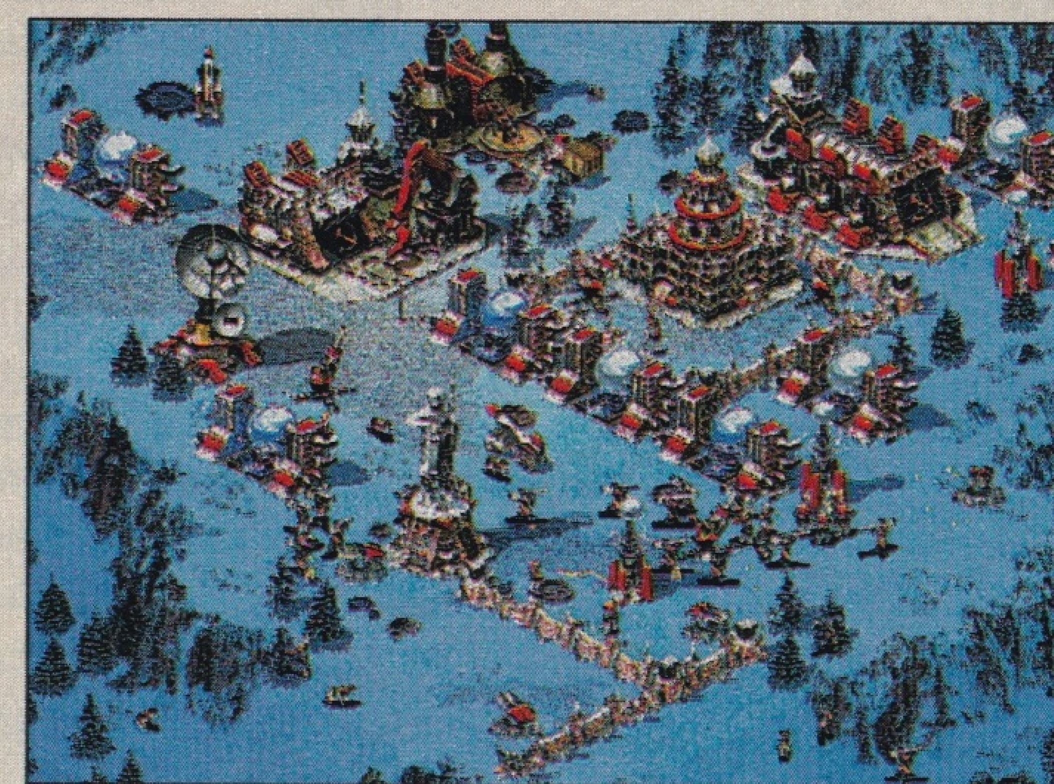


*Zima na Uralu bywa bardzo mroźna. Ale zaraz zrobi się gorąco*

Przenosisz się w góry Ural, gdzie będziesz chronić laboratorium wojenne przed kolejnymi atakami Aliantów. To jest główny cel misji. Nie jest ona trudna, ale należy zwrócić uwagę na kilka bardzo ważnych elementów.

Alianci będą atakowali ze wszystkich możliwych stron przez przejścia, które prowadzą do twojej bazy (1). Wszystkie pięć dróg musisz dobrze chronić. Przy każdej z nich powinny znajdować się przynajmniej 4 czołgi i kilka psów. Po co psy? Po to, żeby wyłapywały szpiegów alianckich, którzy będą próbowali dostać się do twoich elektrowni i tymczasowo odłączyć zasilanie. Nie trzeba chyba tłumaczyć, czym się to skończy, gdy zasilanie zostanie wyłączone w trakcie ataku wroga.

Oprócz psów i czołgów, przy każdym przejściu powinieneś wybudować 2-3 cewki Tesli, a także po dwie artylerie przeciwlotnicze, aby skutecznie radzić sobie z atakami powietrznymi, których na pewno nie zabraknie.



*Twoja baza i znajdujące się tam laboratorium muszą być cały czas pod ścisłą kontrolą*

Alianci podzielą atak na kilka grup, w których znajdować się będą różne jednostki. Raz zaatakują ze wschodu (2), raz z zachodu (3). Często też naślą na ciebie jednostki z północy czy południa. Jeśli jednak każde z przejść jest dobrze obstawione, to nic ci nie grozi, a misję powinieneś zakończyć z bardzo dobrym wynikiem.

## MISJA 8: DESECRATION



1 Punkt startowy
2 Pierwsza baza Aliantów
3 Druga baza Aliantów
4 Trzecia baza Aliantów
5 Biały Dom

Cóż to się porobiło... Jurij przejmuje władzę w Rosji, z czym nie może się pogodzić generał Wladimir i postanawia przejść na stronę wroga. Dlatego w tej misji Alianci będą mieli dokładnie takie same jednostki jak ty. Celem jest przejęcie Białego Domu, w którym znajduje się zbuntowany generał.

Zaczynasz na zachodzie (1), a całkiem blisko ciebie znajdują się dwie bazy Aliantów (2), (3). Nie musisz się nimi zbytnio martwić, ale uważaj na ataki wyrzutni rakiet V3, gdyż wróg będzie w ten sposób próbował zniszczyć najważniejsze budynki w twojej bazie.

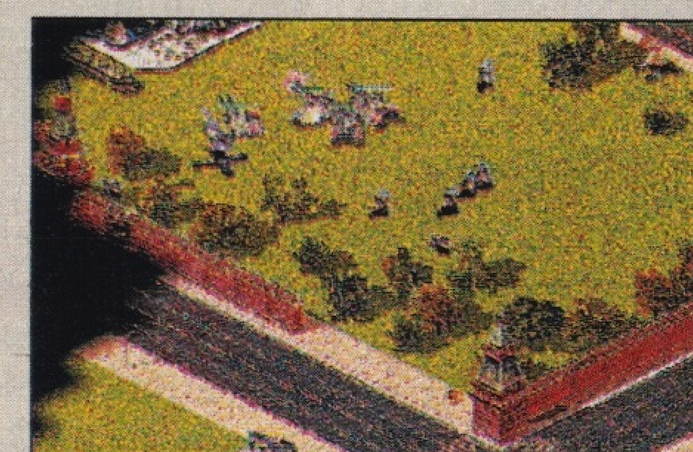
Aby się trochę bardziej zabezpieczyć, możesz zniszczyć most, który znajduje się obok drugiej bazy (3), ale wtedy Alianci będą posyłali wojska górą, więc ataki osłabną.

Powinieneś wyposażyć swoją armię przynajmniej w 10 czołgów szturmowych Apokalipsa – wtedy możesz zacząć niszczyć kolejne bazy. Jeśli sądzisz, że sobie nie poradzą, to zaciągnij do armii jednostki piechoty.

Biały Dom musisz przejąć inżynierem. Nie możesz zniszczyć budynku! Jaki by ten Jurij nie był, musisz walczyć o dobro Rosji i żaden generał Wladimir nie ma prawa odwracać się od Matki Rosji.

*Wycieczka wokół pomnika może nieoczekiwanie przynieść jakiś efekt*



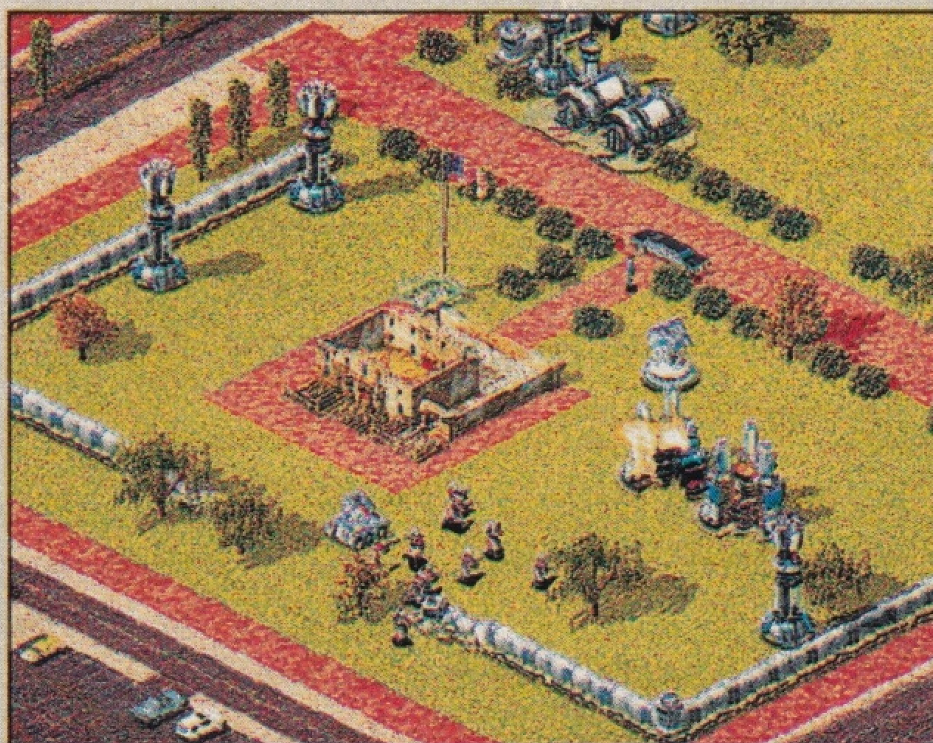


*Przez dziurę w murze możesz przedostać się na dziedziniec*

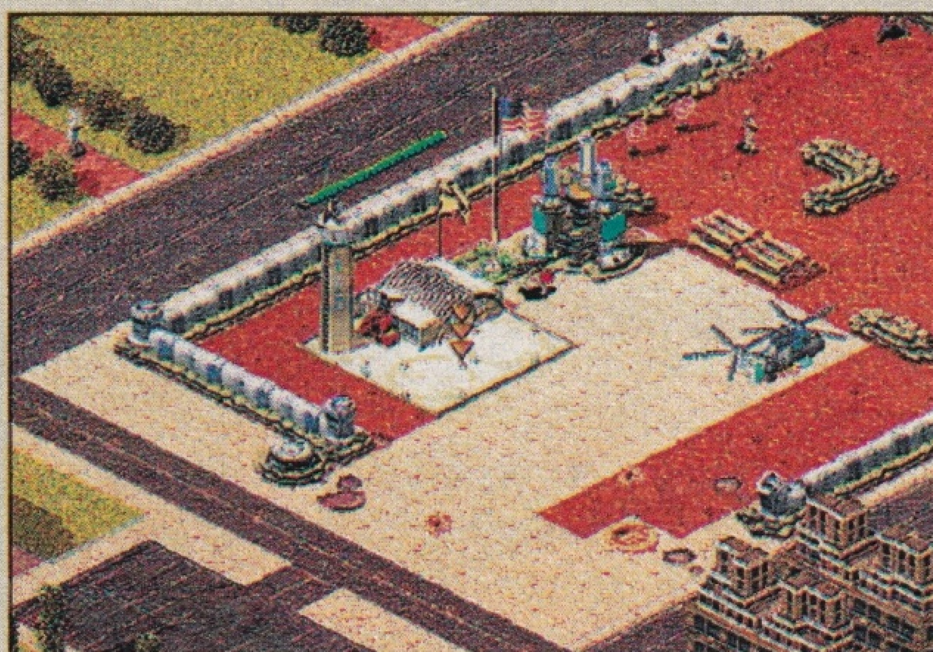
## MISJA 9: THE FOX AND THE HOUND




① Punkt startowy
② Koszary i laboratorium wojenne
③ Minibaza Aliantów
④ Alamo



*Po pokonaniu wieżyczek pryzmatycznych przejmij elektrownie*



*Lotnisko Aliantów to punkt strategiczny. Warto go zdobyć*

● Dość trudna misja, przy której można stracić cierpliwość, gdyż jeden mały błąd i należy misję powtórzyć lub wczytać zapisany stan gry. Jedynym celem jest przejęcie kontroli nad umysłem prezydenta Dugana.

● Na początku do swojej dyspozycji dostajesz trzech Jurijów, którzy mogą (jak już w jednej z wcześniejszych misji) kontrolować umysły obcych jednostek. Od razu po rozpoczęciu udaj się na północ, gdzie znajdują się koszary i laboratorium wojenne. Przejmij inżyniera i wprowadź go do koszar, a uzyskasz budynek na własność i będziesz mógł tworzyć żołnierzy GI. Laboratorium możesz sprzedać – będzie dodatkowa kasa na żołnierzy.

● Wokół Alamo i prezydenta Dugana jest mnóstwo jednostek: psy, czołgi, żołnierze z grupy SEAL. Do tego całą bazę chronią wieżyczki pryzmatyczne. Co więc musisz zrobić? Zniszczyć na początku jedną z wieżyczek pryzmatycznych i dostać się do dolnych elektrowni, a następnie likwidować je w miarę możliwości, ale tak, aby się nie dać zabić – teraz liczy się każdy żołnierz.

● Jeśli dostaniesz się do środka „bazy", wynik misji jest już prawie przesądzony. Nie możesz jednak zapomnieć o tym, że prezydent Dugan musi przeżyć – ty masz tylko przejąć go, wykorzystując możliwości Jurijów.

## MISJA 10: WEATHERED ALLIANCE




① Punkt startowy
② Dodatkowy statek
③ Wyspa z klejnotami
④ ⑤ Stocznie Aliantów
⑥ Laboratorium wojenne
⑦ Baza Aliantów
⑧ Baza techniczna
⑨ Miejsce lądowania wojsk
⑩ System kontroli pogody

● Misja ta podzielona została na dwa etapy. W pierwszym musisz przejąć kontrolę nad laboratorium wojennym ⑥, a gdy tego dokonasz, zacznie się część druga, której celem jest zniszczenie systemu kontroli pogody ⑩ (ukaże się on dopiero po wykonaniu pierwszej części zadania).

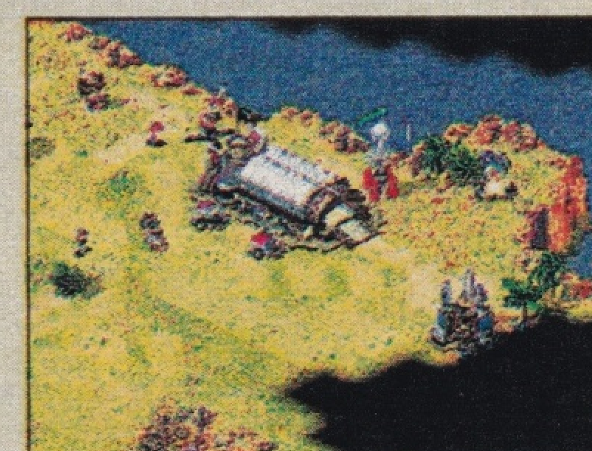
● Zadanie nie jest trudne, ale tym razem należy zwrócić uwagę na fakt, że jesteś na wyspie, na której szybko kończy się kruszec. Dlatego musisz jak najszybciej wybudować MCV i posłać go na wschód, gdzie znajduje się niewielka wyspa ③, ale za to wyposażona w masę wielobarwnych klejnotów, które dają dwa razy tyle dochodów co zwykły kruszec.

● Jak tylko wzniesiesz stocznię, Alianci poślą na twoją bazę prawie całą flotę. Dlatego szybko musisz wybudować kilka okrętów podwodnych lub olbrzymich kałamarnic. Alianci w tej misji mają już delfiny, które mogą ci narobić wiele szkód, więc bądź czujny.

● Gdy twoja armia będzie liczyła około 15 czołgów szturmowych Apokalipsa, możesz zacząć je załadowywać na transportery wodno-lądowe i myśleć o przeniesieniu ich pod bazę wroga. Zanim to jednak zrobisz, musisz zniszczyć systemy obronne Aliantów. Najlepiej uczynić to używając pocisków jądrowych.

● Miejscem lądowania twoich jednostek powinny być okolice pierwszej stoczni Aliantów ④. Wysadź tam wszystkie czołgi, a gdy zrobią odpowiednie spustoszenie, możesz wysłać do nich inżyniera, który będzie odpowiedzialny za przejęcie kontroli nad laboratorium wojennym. Jedna mała uwaga – w chwili, kiedy będziesz przejmował laboratorium, powinieneś mieć możliwość wystrzelenia pocisku jądrowego. Dlaczego? Aby od razu zlikwidować system kontroli pogody – w przeciwnym wypadku on cię zlikwiduje szybciej.

● Misję można wykonać w jeszcze inny sposób – przez posłanie wojsk lądowych pod drugi cel. Jednak ta strategia wydłuża niepotrzebnie grę, zaś wróg będzie miał zdecydowanie więcej czasu, aby zniszczyć twoją bazę, a tego przecież nie chcesz.



*W tej misji flota bardzo się przyda. Zwłaszcza że wróg ma nowoczesne statki*



*Jeśli chcesz skutecznie obronić się przed atakiem z wody, wybuduj stocznię i łodzie podwodne*



*Aby przejąć kontrolę nad laboratorium, użyj czołgów, a potem inżyniera*

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

## MISJA 11: RED REVOLUTION




● Ach, cóż to się porobiło. Gdy wojna światowa dobiega końca, to w Rosji zaczyna się następna walka – tym razem domowa. Jurij pozbył się premiera Romanova, co cię bardzo zdenerwowało i dlatego postanawiasz go zniszczyć. Zamierzasz to zrobić w Moskwie, gdy fanatyk przebywa na Kremlu.

● Misję zaczynasz na południowym zachodzie ①, a Kreml znajduje się daleko na północy ⑤. Jeśli skorzystasz z naszych rad, to na pewno ukończysz grę i nie poniesiesz przy tym zbyt wielkich strat.

● Kreml możesz zniszczyć bardzo łatwo, używając pocisków jądrowych. Niestety, nie wystarczy jedna bomba; będą potrzebne dwie, a to kolejne dziesięć minut odpierania ataków wroga.

● Najważniejsze, abyś dobrze chronił swoją bazę i zbierał jak najwięcej kruszcu, bo będziesz musiał budować dużo artylerii przeciwlotniczych, a także czołgów. Gdy wybudujesz silos z pociskami jądrowymi, Jurij wyśle na twoją bazę mnóstwo jednostek, ale powinieneś się obawiać przede wszystkim sterowców Kirow, które będą nadlatywały z północy i północnego zachodu. Aby je zniszczyć zanim dotrą do bazy, powinieneś na jej obrzeżach wybudować kilkanaście artylerii przeciwlotniczych.

● Jeśli wszystko pójdzie dobrze, a w twoim posiadaniu będzie co najmniej 15-20 czołgów, to misję powinieneś zakończyć bez problemu. Musisz jednak pamiętać, że celem wojsk Jurija jest silos z pociskami jądrowymi i o niego musisz się martwić.


*Potężne fortyfikacje w trudno dostępnym terenie to gwarancja, że nikt nie zdobędzie twojej bazy*


*Aby zniszczyć twoje silosy z bronią jądrową, Jurij wyśle eskadrę samolotów*


*Dwa pociski jądrowe i po zabawie. Tak wygląda płonący Kreml!*

## MISJA 12: POLAR STORM




● To już ostatnia, a zarazem najtrudniejsza (i najdłuższa) misja. Alianci zostali praktycznie bez niczego. Bronią się na Alasce, gdzie umiejscowili swoją najpotężniejszą broń – chronosferę ②, dzięki której mogą przenieść jakiekolwiek jednostki w wybrane miejsce na świecie. Twoim zadaniem jest jej zniszczenie.

● Zaczynasz na południowym wschodzie, gdzie masz dla siebie dość spory kawałek lądu. Musisz jak najszybciej wznieść podstawowe budynki, a następnie zacząć się przygotowywać do odparcia ataku Aliantów – przeniosą oni swoje wojska na twój ląd dzięki chronosferze, a ty musisz być na to przygotowany. Taka sytuacja będzie miała miejsce kilka razy.

● Przez cały czas musisz dbać o zapewnienie bezpieczeństwa na lądzie i w powietrzu – wróg będzie nadsyłał samoloty i rakieciarzy. Produkuj czołgi szturmowe Apokalipsa, gdyż tylko one dadzą sobie radę w walce z wieloma jednostkami przeciwnika, gdy już zaczniesz atakować.

● Gdy będziesz miał około 20 czołgów i niezłą flotę, możesz pomyśleć o rozpoczęciu ataku. Najpierw wykorzystaj okręty podwodne do zniszczenia marynarki wojennej Aliantów, a następnie przerzuć swoje wojska na ląd, na którym znajdują się bazy przeciwnika.

● Punkty ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦, ⑧, ⑨ na mapce oznaczają bardzo ważne punkty strategiczne zarówno dla Aliantów, jak i dla ciebie. Aby się do nich dostać, będziesz musiał stoczyć ciężkie bitwy, w których na pewno poniesiesz znaczne straty.

● Dotarcie do chronosfery będzie trudne, ale na pewno ci się uda. Podczas ataków na bazy Aliantów uważaj na wieżyczki pryzmatyczne – najczęściej są one usytuowane blisko siebie, co pozwala na zwiększenie siły promienia, który niszczy twoje jednostki.

● A więc Towarzyszu... Ruszaj na czele swoich jednostek, aby podbić ostatni zakątek Ziemi kontrolowany przez Aliantów. Przygotuj się także do objęcia posady premiera świata. Powodzenia...


*Aby przeciwstawić się atakom Aliantów, zadbaj o ochronę portu i złóż kruszcu*


*Alianci będą próbowali pokonać cię przy użyciu chronosfery*

Tekst: Damian „Mayer" Urbańczyk

Конец

# colin | mcrae | rally | 2.0™

## Realny jak nigdy dotąd

**W roli Twojego pilota:**
**Krzysztof Hołowczyc**

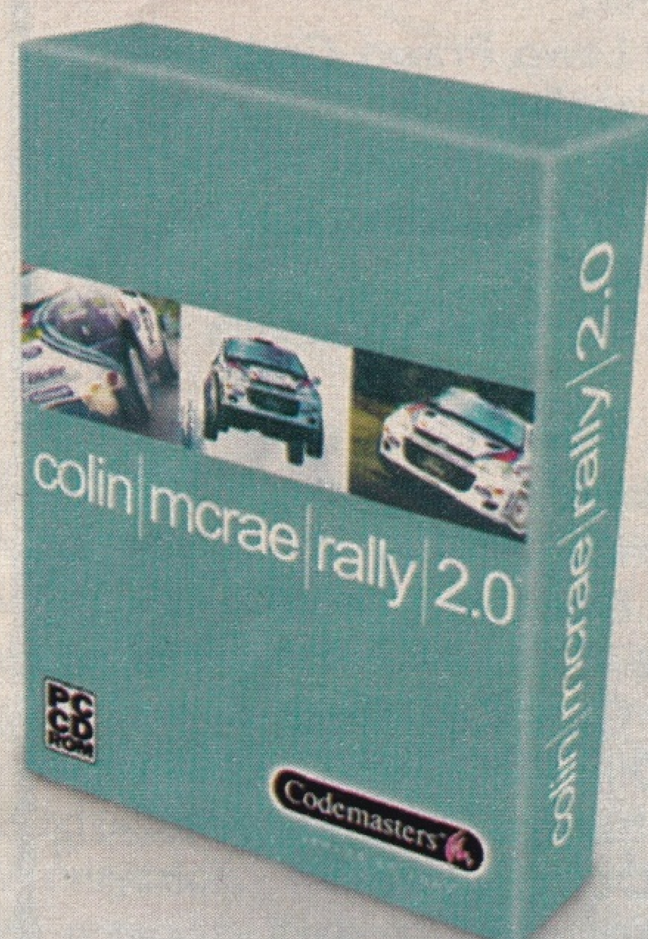
**Poprawiliśmy osiągi,**
**dopracowaliśmy wygląd,**
**zwiększyliśmy moc**
**i stworzyliśmy ideał.**







## Już w grudniu w polskiej wersji językowej w przystępnej cenie 99 zł.






- **Poprowadź najszybsze samochody rajdowe jakimi ścigali się dawni i obecni mistrzowie** - od Mini Coopera przez Mitsubishi Lancer do Forda Focusa.
- **Zmierz się z najlepszymi kierowcami na 90 międzynarodowych trasach rajdowych oraz na terenie trzech nowych państw** - Kenii, Finlandii oraz Włoch
- **Zagraj w nowy tryb zręcznościowy z wyścigami torowymi dla 6 samochodów**, który pozwoli Ci na jednoczesną grę dla dwóch osób na jednym komputerze z podzielonym ekranem • **Zupełnie nowy tryb turniejowy** z rozgrywką dla 1-8 graczy • **Weź udział w rajdowych mistrzostwach świata** z możliwością gry do 4 osób • **Realistyczne podpowiedzi pilota w wykonaniu Krzysztofa Hołowczyca**, pozwalające optymalnie pokonać każdą trasę
- **Najnowsze rozwiązania graficzne** dzięki czemu gracz odnosi wrażenie jakby brał udział w prawdziwym wyścigu.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

*Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce*
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Patronat medialny:
INTERIA.PL
www.interia.pl

**www.codemasters.com**



Codemasters
GENIUS AT PLAY™

**Sklepy z grami polecane przez CD Projekt:** Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

# szybka pomoc

## No One Lives Forever

W trakcie gry wciśnij „T", a otworzy się konsola. Następnie możesz po prostu wpisać poniższe kody:

Kody

**mpimyourfather** – nieśmiertelność
**mpwegotdeathstar** – nieskończona amunicja
**mpkingoftehmonstars** – cała broń i zapas amunicji
**mpmaphole** – misja zakończona
**mpdrdentz** – pełne zdrowie
**mpwonderbra** – pełny pancerz
**mpgoattech** – wszystkie przydatne modyfikacje broni
**mpasscam** – widok zza pleców (TPP)


*wpisujesz odpowiedni kod i możesz podziwiać pejzaże oczami bohatera*

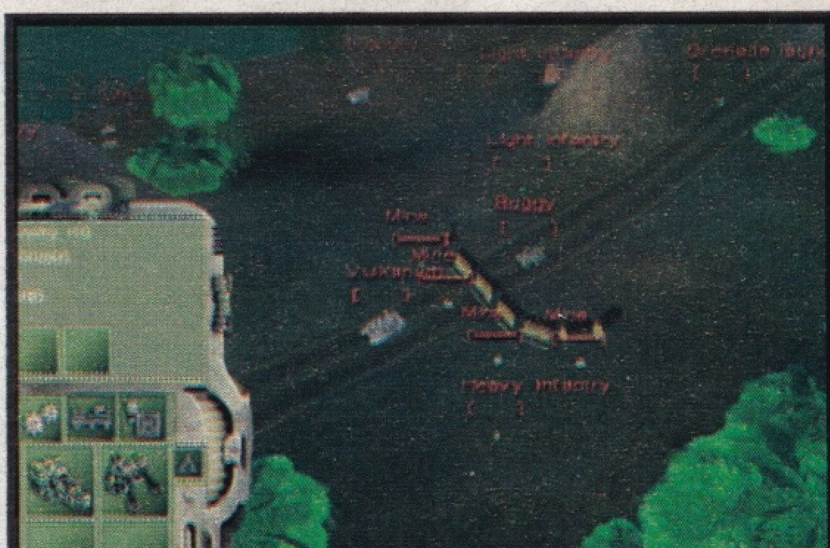

*A gdy wybierzesz nieśmiertelność, niestraszne ci spotkanie na odludziu*

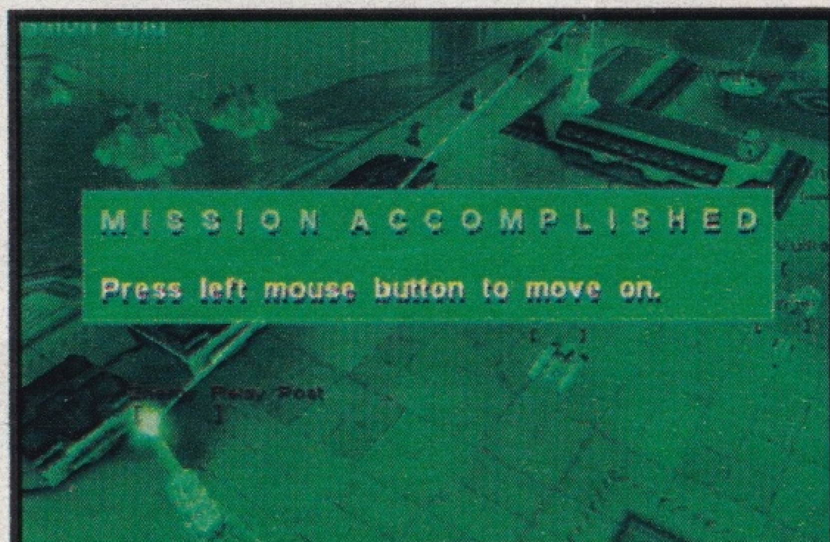
## Battle Isle 4
### The Andosia War

W trakcie gry wpisz „alyenya". Teraz możesz posługiwać się kodami.

Kody

**Alt+E** – zdrowie przeciwników spada do 1
**Alt+Y** – znaczniki wszystkich wydarzeń są usunięte
**Alt+U** – pierwsze zadanie w akademii jest ukończone
**Alt+i** – teraz zobaczysz wszystkich wrogów
**Alt+J** – małe oszustwo czasu
**Alt+M** – wygrywasz misję


*Zamiast się męczyć w kolejnych misjach, wybierz wygraną*



*Może to nie jest uczciwe, ale warto spróbować od czasu, do czasu*

## Tony Hawk's Pro Skater 2

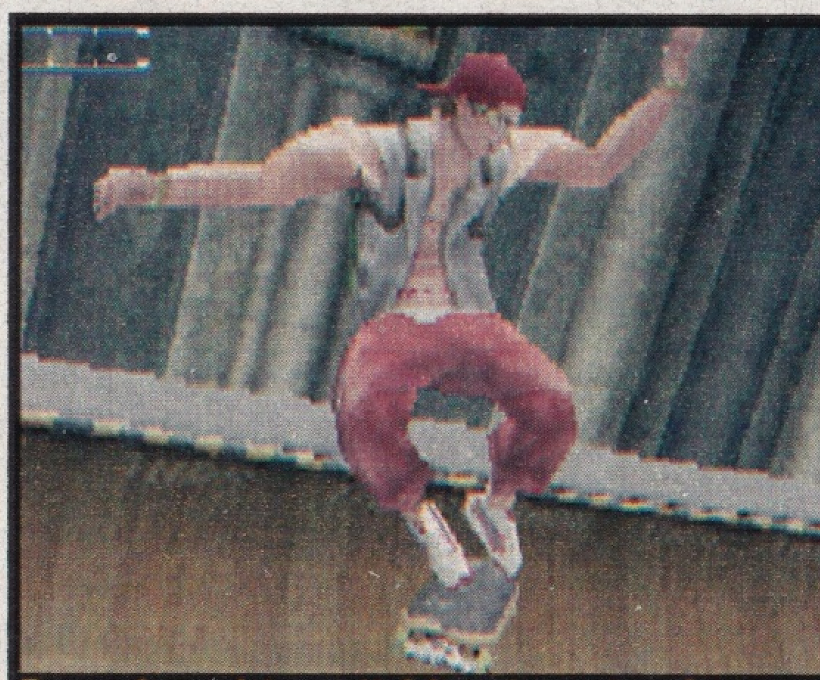
Kody

**Włączenie oszustw:**
Zatrzymaj grę, przytrzymaj Numpad 7 i wciśnij Spacja, Spacja, Spacja, C, V, Góra, Dół, Lewo, Góra, C, V, Spacja, V, B, Spacja, V, B.
Jeśli podałeś kod prawidłowo, ekran zatrzęsie się. Wróć do głównego menu – wszystkie oszustwa, skaterzy oraz filmiki będą odtąd dostępne.
**Chudy skater:**
Zatrzymaj grę, przytrzymaj „Numpad-7" i wciśnij: Spacja, Spacja, Spacja, Spacja, C, Spacja, Spacja, Spacja, Spacja, C, Spacja, Spacja, Spacja, Spacja, C.
Im więcej razy powtórzysz kombinację, tym chudszy będzie zawodnik.
**Gruby skater:**
Zatrzymaj grę, przytrzymaj „Numpad-7" i wciśnij: Spacja, Spacja, Spacja, Spacja, Lewo, Spacja, Spacja, Spacja, Spacja, Lewo, Spacja, Spacja, Spacja, Spacja, Lewo.
Im więcej razy powtórzysz, tym grubszy będzie zawodnik


*Nie każdy rodzi się mistrzem. Ale od czego jest mała pomoc*

**Wskaźnik akrobacji zawsze na maksimum**
Zatrzymaj grę, przytrzymaj „Numpad-7" i wciśnij:
Spacja, V, B, B, Góra, Lewo, V, C.
**Podniesienie cech do 10**
Zatrzymaj grę, przytrzymaj „Numpad-7" i wciśnij: Spacja, V, B, C, V, Góra, Dół.
**Tryb turbo**
Zatrzymaj grę, przytrzymaj „Numpad-7" i wciśnij: Dół, C, V, Prawo, Góra, B, Dół, C, V, Prawo, Góra, B
**Włączenie krwi**
Zatrzymaj grę, przytrzymaj „Numpad-7" i wciśnij: Prawo, Góra, C, V
**Skaterzy z Neversoft**
W głównym menu, przytrzymaj „Numpad-7" i wciśnij: Góra, C, C, V, Prawo, Góra, B, V. Teraz stwórz skatera o imieniu Neversoft Dev Team.
**Specjalne akrobacje**
Wszystkie poniższe akrobacje należy wykonać, gdy wskaźnik akrobacji mruga na żółto.
**Andrew Reynolds**
Nosegrab Tailslide:
Wciśnij Góra, Dół, Grind
Triple Heelflip:
Wciśnij Góra, Prawo, Kickflip
Hardflip Late Flip:
Wciśnij Góra, Dół, Kickflip
**Bob Burnquist**
Rocket Tailslide:
Wciśnij Góra, Dół, Grind
One Foot Smith:
Wciśnij Prawo, Dół, Grind
Racket Air:
Wciśnij Lewo, Dół, Grab
**Bucky Lasek**
The Big Hitter:
Wciśnij Lewo, Dół, Grind
One Foot Japan:
Wciśnij Góra, Prawo, Grab
Fingerflip Airwalk:
Wciśnij Lewo, Prawo, Grab
**Chad Muska**
Mute Backflip:
Wciśnij Góra, Dół, Grab
Hurricane:
Wciśnij Dół, Prawo, Grind
Muska Nose Man:
Wciśnij Prawo, Góra, Grab
**Elissa Steamer**
Madonna Tailslide:
Wciśnij Góra, Lewo, Grind
Hospital Flip:
Wciśnij Lewo, Prawo, Kickflip
Indy Backflip:
Wciśnij Góra, Dół, Grab
**Erik Koston**
The Fandangle:
Wciśnij Prawo, Dół, Grind
Indy Frontflip:
Wciśnij Dół, Góra, Grab
Pizza Guy:
Wciśnij Dół, Lewo, Grab
**Geoff Rowley**
Rowley Darkslide:
Wciśnij Lewo, Prawo, Grind
Double Hardflip:
Wciśnij Prawo, Dół, Kickflip
Half Flip Casper:
Wciśnij Prawo, Lewo, Kickflip
**Jamie Thomas**
Beni F-Flip Crooks:
Wciśnij Dół, Góra, Grind
**Laser Flip**
Wciśnij Dół, Prawo, Kickflip
One Foot Nose Manual:
Wciśnij Lewo, Góra, Grab
**Kareem Campbell**
Ghetto Bird:
Wciśnij Dół, Góra, Kickflip
Nosegrind to Pivot:
Wciśnij Dół, Góra, Grind
Casper:
Wciśnij Lewo, Dół, Grab
**Rodney Mullen**
Nollieflip Underflip:
Wciśnij Dół, Lewo, Kickflip
Casper to 360 Flip:
Wciśnij Dół, Prawo, Grab
Heelflip Darkslide:
Wciśnij Prawo, Lewo, Grind
**Rune Glifberg**
One Foot Bluntslide:
Wciśnij Lewo, Góra, Grind
Kickflip One Foot Tailslide:
Wciśnij Lewo, Dół, Kickflip
Christ Air:
Wciśnij Lewo, Prawo, Grab
**Steve Caballero**
Hang Ten:
Wciśnij Prawo, Góra, Grind
Triple Kickflip:
Wciśnij Góra, Lewo, Kickflip
FS 540:
Wciśnij Prawo, Lewo, Grab
**Tony Hawk**
Overturn:
Wciśnij Dół, Lewo, Grind
Sacktap:
Wciśnij Góra, Dół, Grab
The 900:
Skocz bardzo wysoko i wciśnij Prawo, Dół, Grab


*Możesz nawet stać się na pewien czas kimś innym*


*Parę kombinacji klawiszy i robisz sztuczki, o których ci się nie śniło*

# PlayStation 2

**Użytkownicy poprzedniego modelu PlayStation będą zaskoczeni. Nowa konsola Sony w niczym nie przypomina starszej siostry. Nowa elektronika ukryta wewnątrz doczekała się eleganckiej obudowy**

### Przycisk wysuwający tackę na płytę CD/DVD

● W PS2 zamontowano czytnik obsługujący zarówno płyty CD (700 MB pojemności), jak i DVD (4.7 GB) przy użyciu tego samego lasera (zmniejsza to koszt produkcji konsoli). Na początku większość gier będzie w formacie CD. Na DVD dostępny jest na razie „Kessen" (o zmaganiach samurajów).

### Obudowa

● Zupełnie nie przypomina tej znanej z pierwszej PlayStation. Nie jest większa od przeciętnego laptopa i tylko nieco cięższa od swojej poprzedniczki. Co ciekawe, konsola może pracować zarówno w pozycji pionowej, jak i poziomej. Do zmian na lepsze należy również zaliczyć wysuwaną szufladę na płyty, o wiele lepiej chroniącą laser czytnika niż odchylana klapka stosowana w pierwszej konsoli.

### Czytnik DVD-ROM



● Nie mogło go zabraknąć w nowej konsoli Sony. Pojemność krążka zapewnia wystarczająco dużo miejsca nawet na skomplikowane gry, dodatkowo konsola odtwarza też filmy DVD. Posiadacze PlayStation będą też mogli odtwarzać na PS2 swoje ukochane stare przeboje z PSX (oczywiście ten system nie działa w drugą stronę).

### Złącza kontrolerów



● Dual Shock 2 Gamepad, czyli oficjalny kontroler PS2, na pewno coś ci przypomina. Tak, to po prostu nieco zmodyfikowany, bardzo popularny pad Dual Shock do PSX. Ma on wbudowaną funkcję wibracji i dwa analogowe minijoysticki. Również przyciski (inaczej niż poprzednio) są analogowe. Dzięki temu pad „wyczuwa", z jaką siłą naciskasz na przycisk, co jest bardzo przydatne np. w wyścigach czy grach sportowych. Podobno nowy kontroler może rozpoznać do 256 różnych stopni nacisku.

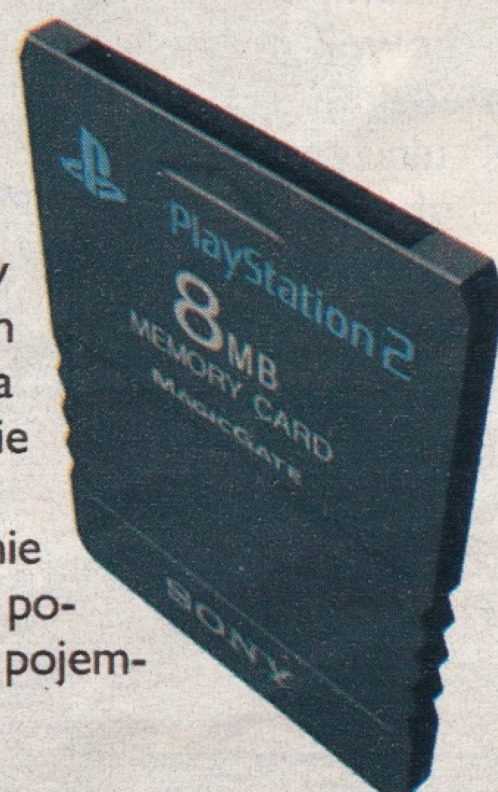
● Chociaż na obudowie znajdują się tylko dwa porty, do konsoli będzie też można dołączyć multipad, który pozwoli na zabawę w cztery osoby.

● Do nowej konsoli ma pasować większość kontrolerów z PSX. Dzięki temu zaoszczędzisz trochę pieniędzy!

### Złącza USB

● Uniwersalne złącza, które są obecnie coraz bardziej popularne. Umożliwią one podłączanie do konsoli wielu akcesoriów, np. zestawów do rozpoznawania głosu, specjalnych aparatów cyfrowych, drukarek, głośników i klawiatury. Ta wyliczanka to jednak dopiero początek długiej listy zabawek, które dla PS2 planują różni producenci.

### Karty pamięci




● Podobnie jak w starszej konsoli, także w dwójce jako podstawowy nośnik stanów gry stosuje się karty pamięci umieszczane w złączach nad gniazdami kontrolerów. Standardowa karta ma 8 MB pamięci i o wiele szybsze przekazywanie nagranych danych (250 razy).

● W przyszłości możliwe ma być uzupełnienie konsoli o twardy dysk, co może wyeliminować potrzebę korzystania z drogich i stosunkowo mało pojemnych kart pamięci.

### Dodatkowe akcesoria

● Na początku twórcy PlayStation 2 planowali wbudowanie w nią modemu umożliwiającego sieciową zabawę (tak jak to umożliwia konkurencyjny Dreamcast). Potem jednak zrezygnowano z tego pomysłu, a modem ma zostać wydany jako dodatkowe wyposażenie (w 2001 roku).

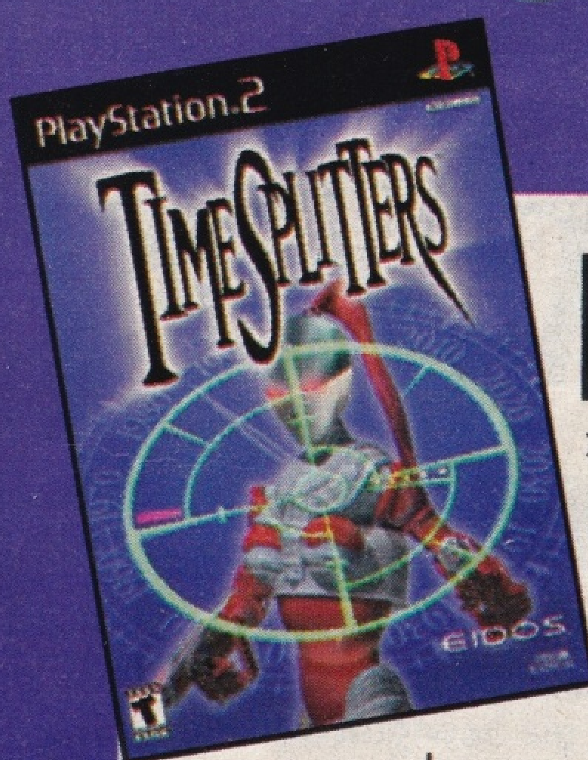
● Podobnie jak w przypadku samej konsoli, także akcesoria po raz pierwszy prezentowane są i najwcześniej wchodzą na rynek w Japonii. Już niedługo mieszkańcy kraju kwitnącej wiśni będą mogli cieszyć się zestawami do rozpoznawania mowy umożliwiającymi sterowanie niektórymi funkcjami gier czy specjalnymi okularami eliminującymi potrzebę posiadania telewizora podczas grania czy oglądania filmów DVD.

● Na pokazach w Japonii prezentowano też podłączany do konsoli twardy dysk i modem umożliwiający sieciowe szaleństwo. Fani cyfrowej fotografii będą mogli drukować zrobione zdjęcia, korzystając z aparatu i drukarki podłączanych do konsoli.

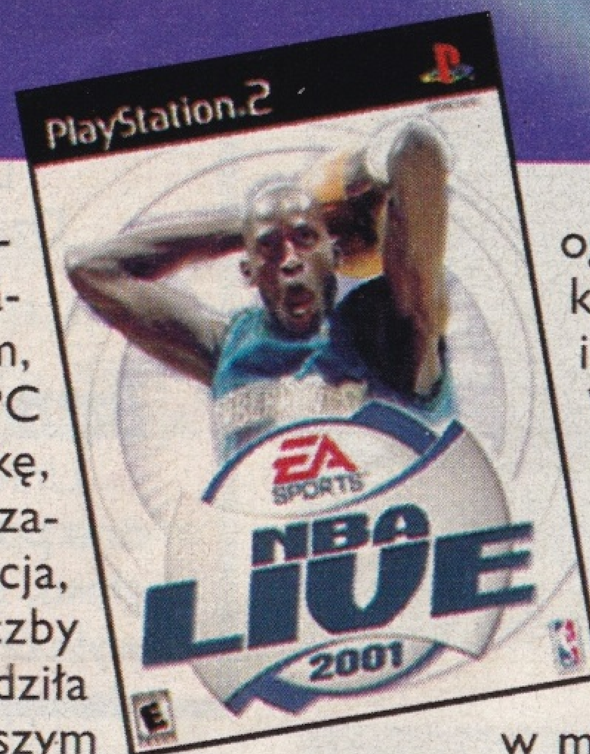
**Konsole od lat cieszą się niesłabnącą popularnością. Łatwe w obsłudze, niewielkich rozmiarów – w sam raz do grania. Nic więc dziwnego, że ich producenci ostro walczą o klienta...**



# PlayStation 2 konsola marzeń?




Konsole zdobyły ogromną popularność, zastępując tanie i powszechne komputery domowe, takie jak Amiga czy Atari. Do ich zakupu zachęca atrakcyjna cena, o wiele niższa niż komputera PC o podobnych możliwościach. Wprawdzie ktoś może powiedzieć, że komputer ma wiele innych funkcji, ale chyba każdy musi przyznać, że wygodą grania (zwłaszcza w gry zręcznościowe) w żaden sposób nie dorównuje konsolom. Zresztą każdy posiadacz PC walczący czy ścigający się na maleńkim 14- czy 15-calowym monitorze będzie z zazdrością patrzył na kolegów posiadających PlayStation i robiących to samo na 25-calowym ekranie telewizora. Poza tym, aby zacząć grać na PC w świeżo kupioną gierkę, musisz odczekać sporo czasu. Instalacja, konfiguracja, żmudne ustawianie liczby detali tak, aby gra chodziła płynnie przy jak najlepszym obrazie – to może zająć dobre kilkadziesiąt minut... A w konsoli wkładasz płytę i nic więcej cię nie obchodzi.




## Konsola uniwersalna?

Wszystko wskazuje na to, że tak. Pierwsza odsłona PSX miała miejsce w 1994 roku. Od razu zdobyła ona ogromną popularność dzięki niesamowitym grom i stosunkowo niskiej cenie. W chwili powstania konsola dysponowała mocą i jakością grafiki, o jakiej przeciętny posiadacz PC mógł tylko pomarzyć. Czas nie stoi jednak w miejscu, komputery – ciągle się rozwijając – powoli przejęły prowadzenie w dziedzinie grafiki, nadal jednak na PSX ukazywała się (i wciąż się ukazuje) ogromna liczba gier. Aby nie zostać w tyle, Sony przygotowało zupełnie nową konsolę – nazwaną oczywiście PlayStation 2 – i zamierza za jednym zamachem opanować kilka rynków. Pierwszą „dodatkową" funkcją jest możliwość odtwarzania filmów DVD. Jakie korzyści niesie to ze sobą, chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć. Podłączane do telewizora odtwarzacze DVD są bardzo drogie i naprawdę mało osób stać na taki zakup. Natomiast tutaj otrzymujesz to praktycznie jako dodatek do konsoli, bez potrzeby kolejnych wydatków. Posiadacze (obecni bądź przyszli) zestawów głośników do kina domowego także mogą się cieszyć: PS2 posiada stosowne wyjścia do dźwięku przestrzennego. Kolejnym rozwiązaniem, którego nie może zabraknąć w domowym centrum rozrywki, jest Internet. Tutaj, niestety, sprawa wygląda znacznie gorzej. Wprawdzie w Japonii prezentowano PS2 pod-



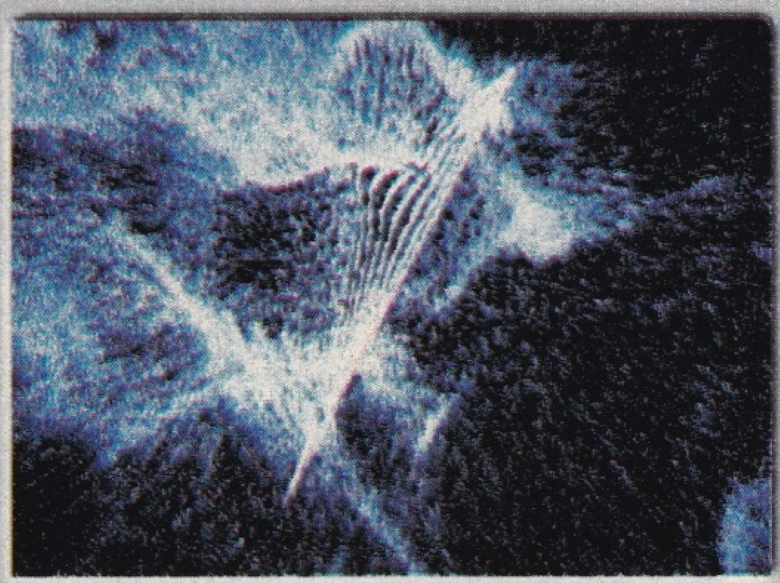
## Efekty





W grach na PS2 mają pojawić się wspaniałe efekty graficzne. Na razie najlepiej prezentują się one na obrazkach promocyjnych...

## Grafika





PS2 może w ciągu sekundy pokazać 75 milionów „poligonów" (wielokątów, z których składają się obiekty), a PSX tylko 300 tys.

## Małe, a cieszy

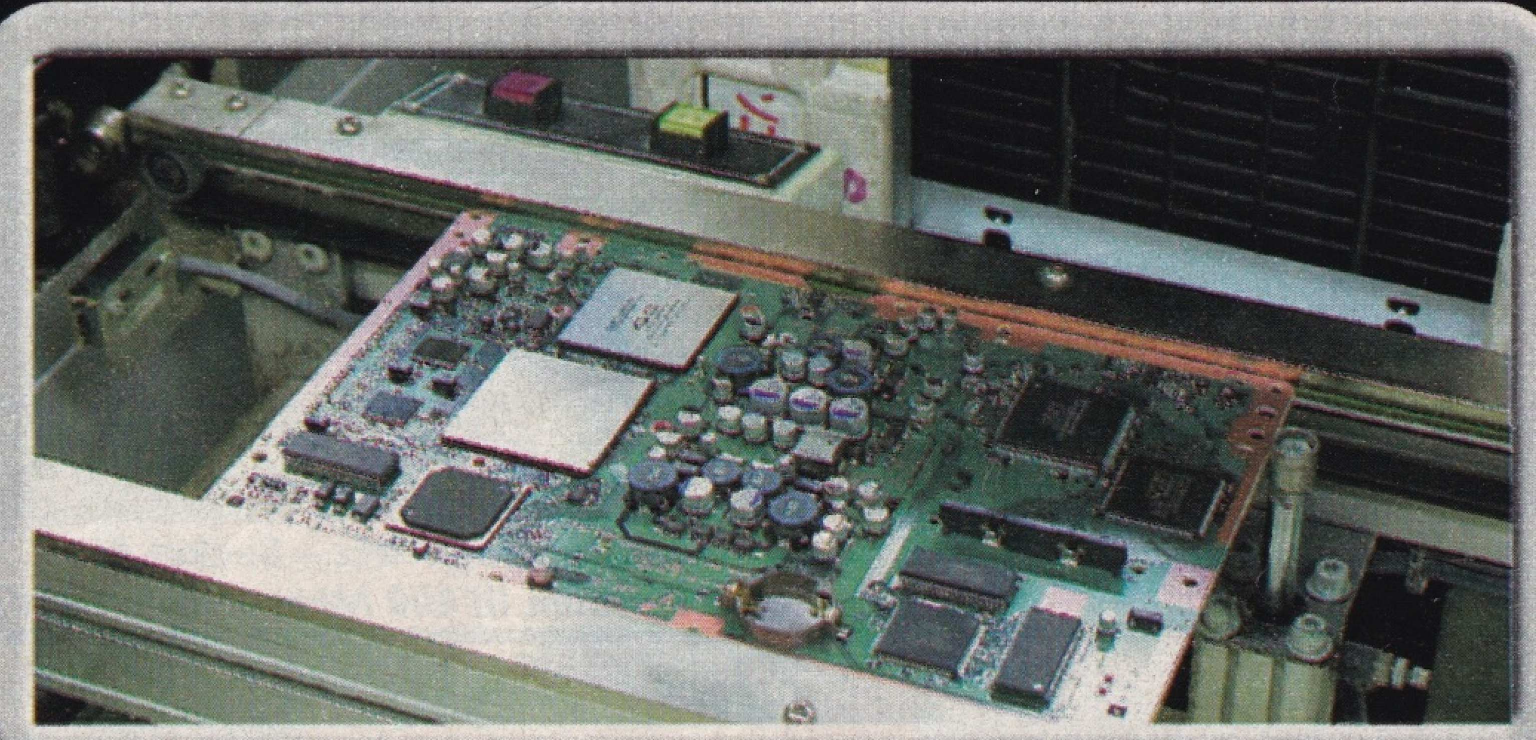


Przez łącza USB można podłączać do konsoli wiele przydatnych urządzeń. Tutaj kamera pozwala na obserwowanie, czy ktoś przypadkiem nie dostał się do twojego skarbca



W grach nie zapomniano także o ładnym przedstawieniu gry cieni i światła. Nie może ich przecież zabraknąć w mrocznych RPG, w podziemiach takich jak to na obrazku

## Najnowsza technologia



Pod względem technologicznym PlayStation 2 jest podobno nawet bardziej zaawansowana niż nowoczesne PC. Jeśli ktoś zna się na elektronice, może to sprawdzić na zdjęciu powyżej

łączoną do Internetu poprzez modem, ale tak naprawdę nie wiadomo, kiedy takie zestawy trafią do Europy. Jak na razie więc Internet i PlayStation to kwestia przyszłości (pozostaje mieć nadzieję, że niezbyt odległej). W Japonii prezentowano także współpracujący z nową konsolą zestaw drukarki i cyfrowego aparatu fotograficznego. Zrobione zdjęcie przesyła się do konsoli, a następnie po obróbce można je wydrukować. Ciekawie prezentuje się także twardy dysk, na którym można przechowywać zrobione zdjęcia, a także nagrane stany gry i dodatkowe poziomy ściągane z Internetu.

### Marzenie każdego konsolowca

Druga PlayStation zamknięta jest w ciemnej, nowoczesnej obudowie, w ogóle niepodobnej do tej znanej z pierwszej konsoli. Nową obudowę można ustawić zarówno w pozycji pionowej, jak i poziomej. Co ciekawe, logo ze stylizowaną literą P można obracać tak, aby zawsze pasowało do aktualnej pozycji urządzenia. Wnętrze obudowy kryje bardzo wyrafinowaną technikę. Całością pracy konsoli zarządza pierwszy w 100% 128-bitowy procesor nazwany Emotion Engine, zaprojektowany wspólnie z firmą Toshiba. Pracuje on z częstotliwością 300 MHz. Aby zapewnić pełną kompatybilność ze starszymi grami, Emotion Engine ma wbudowany kompletny procesor pierwszej PlayStation. Za tworzenie grafiki odpowiedzialny jest specjalny układ – Graphics Synthezizer (150 MHz) dysponujący 4 MB RAM. Konsola posiada 32 MB ultraszybkiej pamięci operacyjnej (według producentów 4 razy szybszej niż obecnie standardowa w komputerach pamięć PC-100). Układ dźwiękowy posiadający 2 MB pamięci zapewnia dźwięk o jakości płyty kompaktowej. Jak większość stacjonarnych odtwarzaczy DVD, konsola potrafi generować dźwięk przestrzenny w formacie AC-3 lub DTS (Digital Theatre System) i może współpracować z zestawem kina domowego (5 głośników + subwoofer).

Nowe dziecko Sony to prawdziwy gigant. Jego możliwości mogą zawstydzić niejednego posiadacza PC dumnego ze swojej maszynki. Zapowiadane gry prezentują się naprawdę znakomicie, a na nowej konsoli powinny działać także przeboje z pierwszej PlayStation. Do tego jeszcze możliwość odtwarzania DVD, a w przyszłości być może także Internet i inne zastosowania. Pozostaje zbierać pieniądze i czekać aż konsola trafi do wszystkich polskich sklepów, bo na razie z jej kupnem jest spory kłopot.

| Rodzaj nośnika | PlayStation | PlayStation 2 |
|---|---|---|
| PlayStation 1 CD | rozpoznaje | rozpoznaje |
| PlayStation 2 CD | nie rozpoznaje | rozpoznaje |
| DVD | nie rozpoznaje | rozpoznaje |
| Audio CD | rozpoznaje | rozpoznaje |




**Co ile kosztuje?***

| | |
|---|---|
| Konsola PlayStation 1 | 600 zł |
| Konsola PlayStation 2 | 2700 zł |
| Gry dla PSX | 69 – 199 zł |
| Gry dla PS2 | 250 zł |

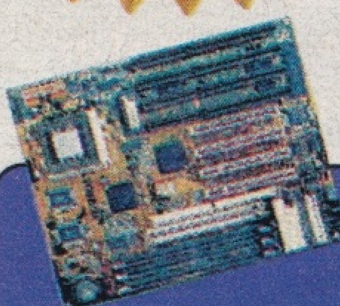
*ceny orientacyjne

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: Sony Polska, Paweł Sonnenburg FotoStudio;
Ubrania do sesji zdjęciowej wypożyczył sklep DIVERS, Warszawa ul. Chmielna 11 oraz TROLL, Warszawa ul. CHmielna 27/31

# Świąteczne zakupy
## CLICK! radzi, co kupić...

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy CREATIVE możecie wygrać kartę graficzną GeForce 2 MX, kartę dźwiękową SoundBlaster Live oraz GamePad Cobra2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym kokursie świątecznym (szczegóły znajdziesz na stronach 84-86)

**Święta to okres, przed którym najczęściej dokonuje się zakupów sprzętu. Co wybrać, by nie zbankrutować? Obejrzyj nasz cennik**



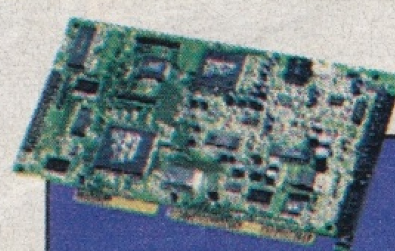
### PŁYTY GŁÓWNE

| | | |
|---|---|---|
| Tanie | 400 zł<br>550 zł | Acorp 6IA 83B – Socket 370 (Celron, PIII)<br>Clayton CVK911 – Socket A (Duron, Athlon) |
| Średnie | 650 zł<br>750 zł | Abit VH6 – Socket 370<br>Aopen AK33 – Socket A |
| Wysokiej klasy | 900 zł<br>900 zł | Asus CUSL2 – Socket 370<br>Abit KT7-100 – Socket A |



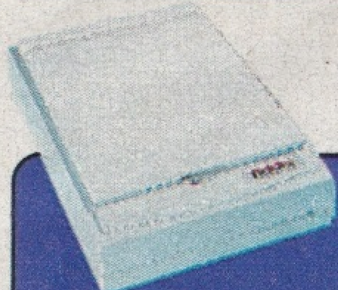
### PROCESORY

| | | |
|---|---|---|
| Tanie | 280 zł<br>370 zł | VIA Cyrix 500 MHz – Socket 370<br>AMD Duron 600 MHz – Socket A |
| Średnie | 570 zł<br>440 zł | Intel Celron 667 MHz – Socket 370<br>AMD Duron 700 MHz – Socket A |
| Wysokiej klasy | 1100 zł<br>1300 zł | AMD Athlon 750 MHz – Socket A<br>Intel Pentium III 800 MHz – Socket 370 |



### KARTY MUZYCZNE

| | | |
|---|---|---|
| Tanie | 70 zł<br>60 zł | Zoltrix Night In Gale (PCI, 4 kanały)<br>Sound Forte PCI |
| Średnie | 150 zł<br>199 zł | Sound Blaster 128 PCI<br>Diamond Monster Sound MX 300 |
| Wysokiej klasy | 250 zł<br>450 zł | Aureal Vortex 2 Superquad<br>Sound Blaster Live Player |



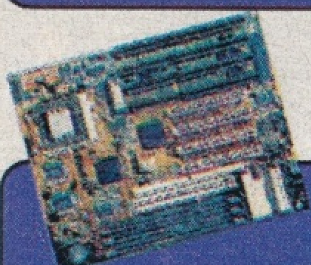
### SKANERY

| | | |
|---|---|---|
| Tanie | 300 zł | Acer 340P (port drukarki) |
| Średnie | 590 zł | Plustek PT 12 (USB) |
| Wysokiej klasy | 800 zł | Plustek U 24 (USB) |



### DRUKARKI

| | | |
|---|---|---|
| Tanie | 350 zł | Epson Stylus Color 480 (atramentowa, kolor) |
| Średnie | 680 zł | Hawlett Packard Desk Jet 840 C (atramentowa, kolor) |
| Wysokiej klasy | 900 zł | Hawlett Packard Desk Jet 930 C (USB, atramentowa, kolor) |



### TWARDE DYSKI

| | | |
|---|---|---|
| Tanie | 550 zł<br>580 zł | Seagate 10 GB<br>Fujitsu 10 GB |
| Średnie | 700 zł<br>750 zł | Fujitsu 20 GB<br>Caviar 20 GB |
| Wysokiej klasy | 1075 zł<br>1300 zł | Caviar 40 GB<br>IBM 45 GB |



### NAPĘDY

| | | |
|---|---|---|
| Tanie | 190 zł | CD-ROM Samsung 48x |
| Średnie | 450 zł | DVD-ROM CyberDrive 8x |
| Wysokiej klasy | 700 zł | DVD-ROM Pioneer 16x |



### MONITORY

| | | |
|---|---|---|
| 15 cali | 800 zł<br>1100 zł | LG 575 (1280x1024)<br>Sony E 100 (1280X1024) |
| 17 cali | 1100 zł<br>1700 zł | LG 775 (1280x10240)<br>Sony E200 (1600x1200) |



### KONTROLERY

| | | |
|---|---|---|
| Joystick | 120 zł | Gravis Destroyer Xtreme |
| Pad | 45 zł | Super Mito PC |
| Kierownica | 350 zł | PS Twin Turbo Deluxe |
| Kierownica Force Feedback | 500 zł | Logitech Formula Force GP |



### NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| Konsola | 600 zł |
| Kontroler | 120 zł |
| Karta pamięci | 80 zł |



### SEGA DREAMCAST

| | |
|---|---|
| Konsola | 950 zł |
| Kontroler | 150 zł |
| Karta pamięci | 150 zł |



### SONY PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| Konsola | 600 zł |
| Kontroler | 100 zł |
| Karta pamięci | 100 zł |

Nowe gry i programy zaskakują coraz wspanialszymi możliwościami. Niesamowita jakość wyświetlanego obrazu i odtwarzanego dźwięku wiąże się jednak z megahercami, o które należy wzbogacić komputer. Aby ciągle być „na fali", trzeba nieustannie ulepszać swój sprzęt. A mimo licznych obniżek, jego ceny nadal są wysokie. Dlatego decyzję o zakupie najlepiej przemyśleć kilka razy. Zanim w zamęcie świątecznych zakupów wybierzesz GeForce 2 GTS, pomyśl czy nie wystarczy ci o połowę tańsza wersja MX, która ma podobne możliwości.

My zaś ze swej strony życzymy wszystkim czytelnikom znalezienia pod choinką gigahercowych Athlonów i 64 MB GeForce 2 Ultra! Wesołych Świąt!



### GOTOWE ZESTAWY

| | | |
|---|---|---|
| Tani | 2800 zł | Cyrix 500 MHz, 64 MB RAM, 10 GB HDD, Riva TNT II 16 MB, monitor 15 cali, CD-ROM |
| Standard | 3500 zł | Duron 700 MHz, 128 MB RAM, 15 GB HDD, Riva TNT II 32 MB, monitor 15 cali, CD-ROM |
| Wysokiej Klasy | 5000 zł | Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, 20 GB HDD, GeForce 2 32 MB, monitor 17 cali, DVD-ROM |

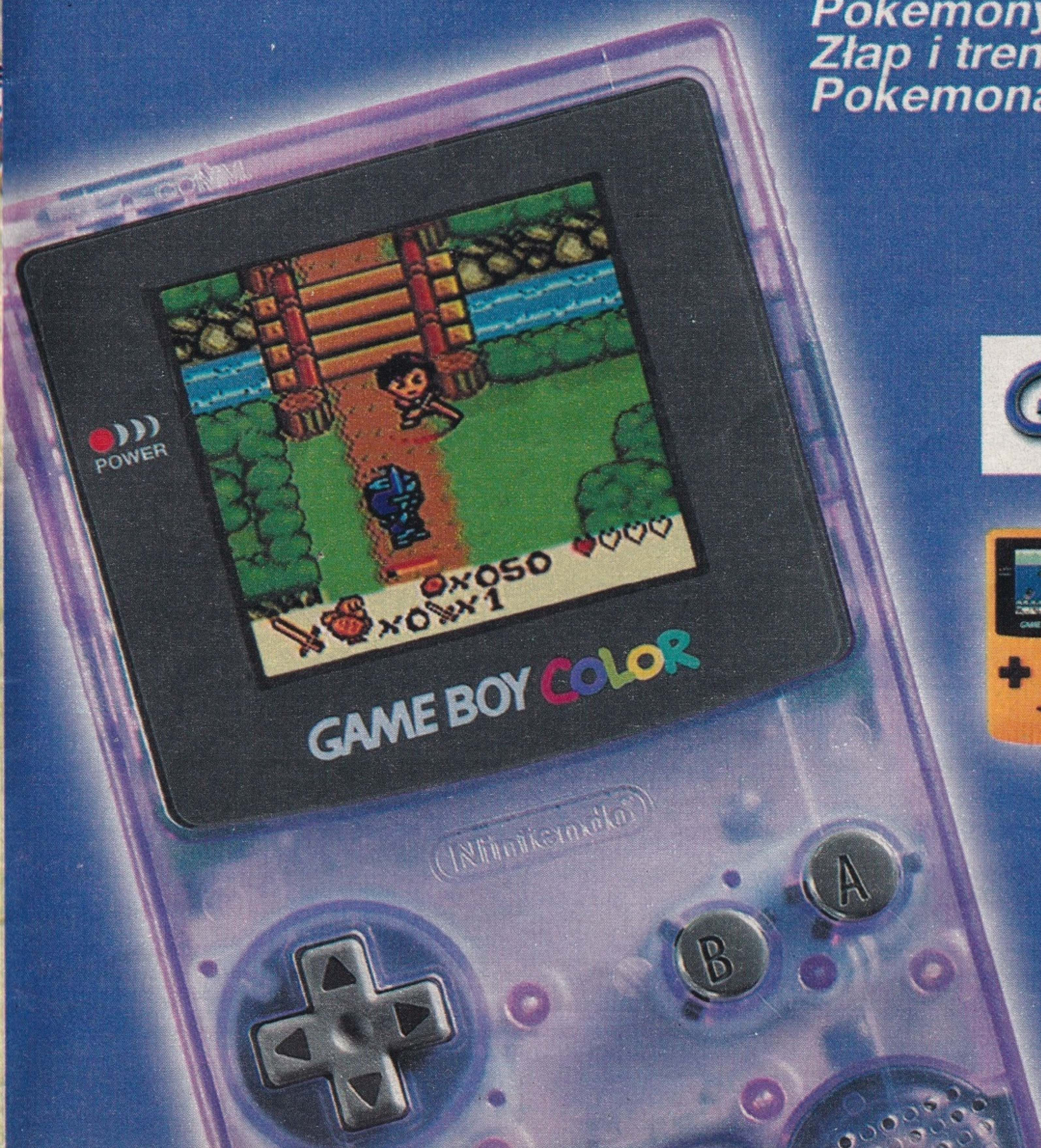
POKéMON

Gotta catch 'em all!™



**SERIAL TELEWIZYJNY W TV POLSAT!**

Pokemony teraz na twoim Game Boy´u .
Złap i trenuj je, zbieraj i wymieniaj się 150 potworkami Pokemona, zostań trenerem wszechczasów Pokemonów.




GAME BOY COLOR






Nintendo®

Dystrybutor:
LUKAS TOYS,
53-031 Wroclaw

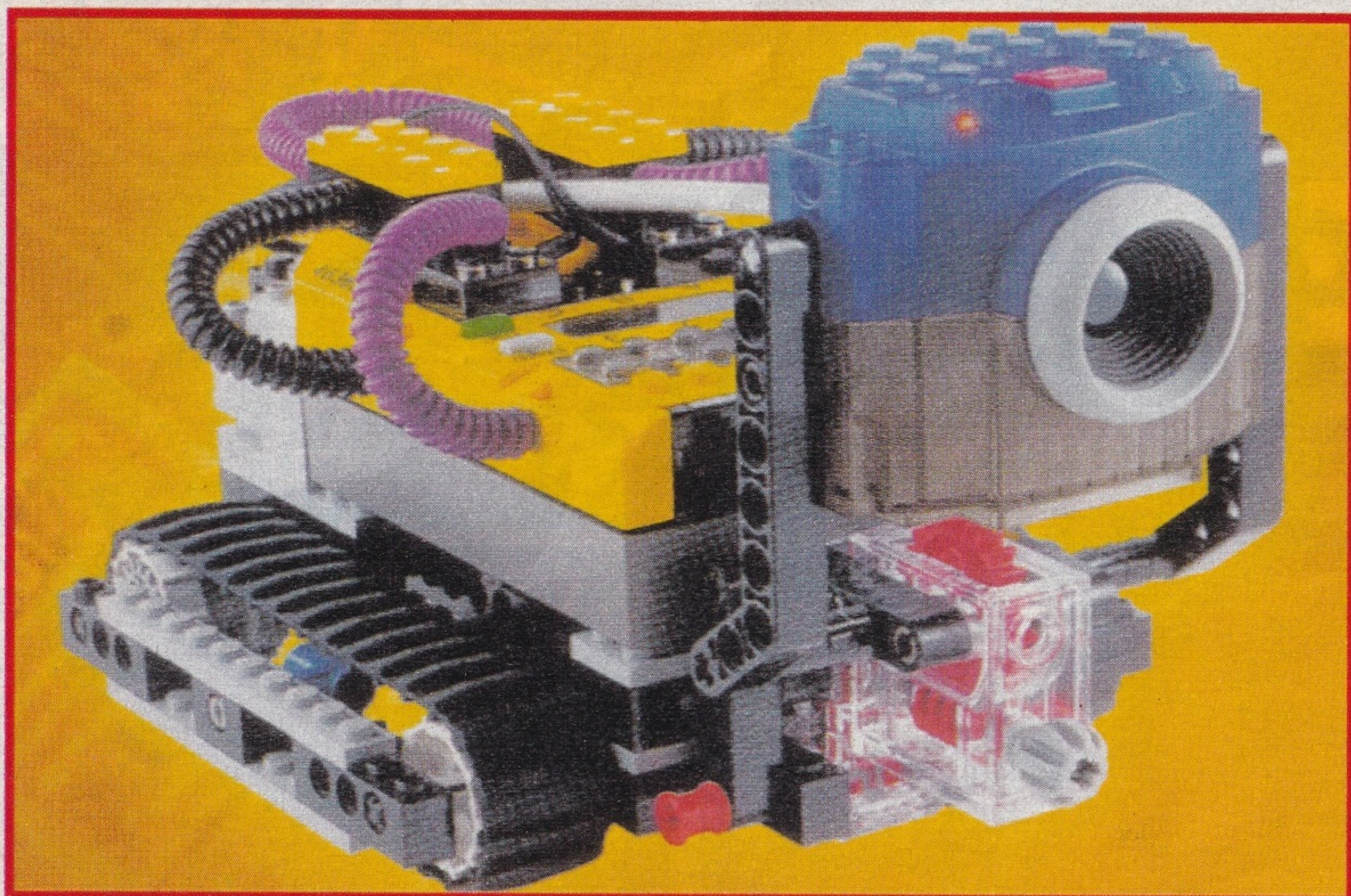
# Kamera Lego




**Kiedyś klocki Lego były fajną zabawką dla dzieci. Teraz zestawy Mindstorms mogą zadowolić nawet najbardziej wybrednych miłośników techniki! Nie wierzysz? Zobacz tylko jaka ładna kamerka!**



Lego Vision Command przypomina zwyczajną kamerę internetową, ale wykonana jest z modnego ostatnio (utrzymanego w stylistyce iMaca), półprzezroczystego tworzywa. Jak każdy członek wielkiej rodziny Lego ma oczywiście obowiązkowe wgłębienia i wypustki umożliwiające montaż innych elementów. Całość podłącza się do komputera poprzez coraz popularniejsze złącze USB, dzięki czemu kamera nie wymaga dodatkowego źródła energii. Po instalacji otrzymasz dostęp do dwóch różnych programów. Pierwszy umożliwia wykorzystanie wszystkich „zwyczajnych" funkcji kamery. Po uruchomieniu aplikacji wyświetli się widok „na żywo" wprost z obiektywu, a odpowiednie funkcje umożliwią zapisanie obrazu w postaci pliku graficznego (maksymalnie w rozdzielczości 640x480) bądź nagranie krótkiego filmu. Mimo że jakość otrzymanych obrazów nie jest zbyt wysoka, to jednak wystarcza do prostych, amatorskich zastosowań. Do tego wykonane zdjęcia i filmy można od razu przesłać na podany email, korzystając z opcji poczty filmowej. Lubiący eksperymentować z obrazem mogą „na żywo" uzyskać efekty odbicia lustrzanego bądź odwrócić obraz do góry nogami. Po zapisaniu plik można jeszcze podretuszować przy pomocy dołączonego programu graficznego (i od razu można wyglądać np. jak Rambo). Jeżeli zaś jesteś zapalonym biologiem, lubiącym nagrywać wzrost roślin lub filmowcem-amatorem, to możesz wykorzystać opcję nagrywania animacji. Kamera automatycznie przechwyci klatkę co określony czas, a tobie pozostanie jedynie cieszyć się efektami. Oczywiście zastosowanie dla kamery LEGO znajdą też fanatycy elektronicznych zabezpieczeń. Odpowiednia opcja umożliwia rozpoczęcie monitorowania przestrzeni przed kamerą. Każdy ruch powoduje nagranie krótkiego filmiku i uruchomienie alarmu. W zależności od upodobań właściciela może to być syrena alarmowa, odgłos policyjnego koguta czy tradycyjne szczekanie psa. A wtedy strzeżcie się złodzieje!



*Kamera przypomina... wielki klocek LEGO i świetnie pasuje do pozostałych, standardowych elementów zestawu*

## Kamera z klockami

Drugi program wykorzystuje przynależność kamery do rodziny Lego. Podobnie jak w przypadku MindStorms, także tutaj programy sterujące kamerą tworzy się na ekranie komputera przy użyciu specjalnych klocków-bloków, reprezentujących określoną czynność bądź zachowanie. Umożliwia to np. określenie, po jakim czasie od wykrycia ruchu ma być uruchomiony alarm bądź ustawienie kilku rodzajów dźwięku w zależności od tego, z której strony kamery pojawił się obiekt. Roboty dodatkowo wyposażone w kamerę zaczynają oferować nowe możliwości. Potrafią np. odróżniać kolory czy też śledzić obiekt poruszający się po stole. Dzięki elektronicznemu oku stają się jeszcze bardziej inteligentne. Bardzo długi kabel łączący kamerę z komputerem pozwala na budowanie samobieżnych robotów, a następnie wysyłanie ich na misje zwiadowcze, bez potrzeby ruszania się sprzed komputera (można np. sprawdzić, czy siostra dalej okupuje telewizor).

Kamera LEGO jest idealnym uzupełnieniem zestawu konstruktora robotów. Dodatkowe funkcje znacznie zwiększają możliwości robotów, a co za tym idzie radość z ich konstruowania i budowania. Jeśli posiadasz już klocki LEGO MindStorms, a zamierzałeś kupić kamerę internetową, to Vision Command został stworzony specjalnie dla ciebie!

**Uwaga mieszkańcy Warszawy i okolic! Pokaz nowych klocków odbędzie się 8 i 9 grudnia w Salonie Multimedialnym Extrapole (Centrum Handlowe Janki).**



Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: LEGO; Paweł Sonnenburg FotoStudio; Ubrania do sesji zdjęciowej wypożyczył sklep DIVERSE, Warszawa ul. Chmielna 11 oraz sklep TROLL, W-wa ul. Chmielna 27/31

**Po dwóch częściach naszego kursu powinieneś znać już wiele tajników programowania. Teraz przyszedł więc czas na zrobienie paru pętli i poznanie kilku obiektów. I bynajmniej nie chodzi tutaj o zabawę w Wesołym Miasteczku...**

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy MULTIMEDIA VISION możecie wygrać niesamowity skaner oraz modem Predator! Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym konkursie świątecznym (szczegóły znajdziesz na stronach 84-86)

# Krótki Kurs Programowania

**część 3**





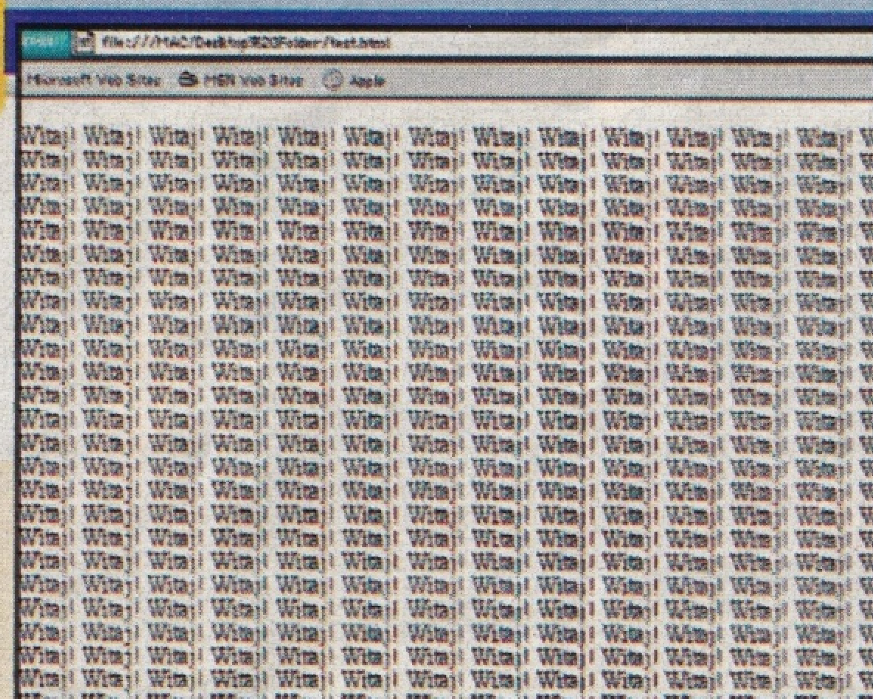

## INFO

**Czego ci trzeba?**

Podobnie jak poprzednio, będziesz potrzebować dwóch programów. Jednego edytora tekstu (np. notatnika z Windows) i jednej przeglądarki internetowej. Może to być zarówno Internet Explorer, jak i Netscape Navigator. Na początku otwierasz edytor tekstu i piszesz w nim treść programu. Następnie zapisujesz plik z rozszerzeniem html i otwierasz go przeglądarką. Edytor tekstu również pozostawiasz otwarty, gdyż w przypadku znalezienia błędów wystarczy sprawdzić treść programu i po ich wykryciu poprawić i zapisać plik. Potem należy odświeżyć stronę w przeglądarce i gotowe.

Rozpoczyna się trzecia runda naszego kursu. Do tej pory zapoznałeś się z różnymi językami programowania i dowiedziałeś się, co to jest kompilator, interpreter oraz debugger. Następnie poznałeś podstawy języka JavaScript używanego do tworzenia pewnych efektów na stronach internetowych. Wiesz już, do czego służą zmienne, komentarze i operatory. Potrafisz poprosić użytkownika o wpisanie czegoś i wyświetlić napis na ekranie. Nadszedł czas, aby dowiedzieć się, co to są pętle i do czego służą. Oprócz tego zapoznasz się z instrukcją warunkową oraz z funkcjami. Są to podstawowe elementy w niemalże każdym współczesnym języku programowania. Bez ich opanowania nie ma mowy o pisaniu poważnych programów. Te rzeczy na początku mogą wydawać się trudne, ale gdy raz się je opanuje, nigdy się nie zapomina, jak ich używać. Poza tym zasada ich stosowania jest identyczna w różnych językach, niezależnie od tego, czy będzie to C++, Pascal czy JavaScript. Mogą się nieco różnić w zapisie, ale zawsze działają w ten sam sposób.

## Pętla FOR



*Program – koszmar informatyka: nic nie robi, tylko pisze ciągle to samo!*

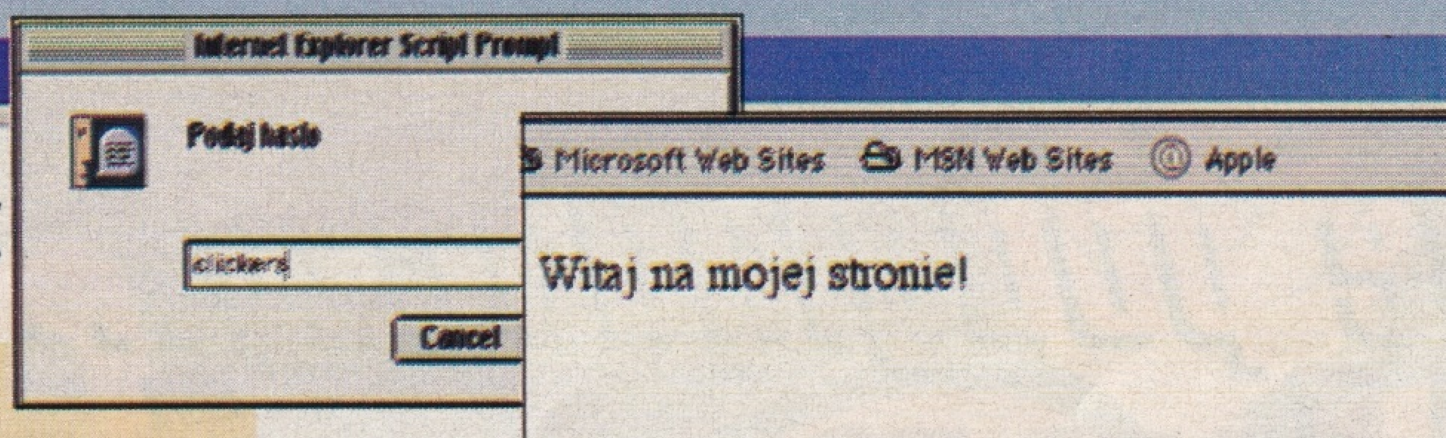
### Kod źródłowy

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
for(i=0; i<1000; i=i+1){
  document.write("Witaj! ");
}
//Powyzszy fragment kodu powoduje
//wyswietlenie 100 razy napisu Witaj!
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Bardzo często chcesz powtórzyć jakąś instrukcję, np. wyświetlić wyraz „Witaj!", wiele razy pod rząd. Umieszczenie w programie kilkuset takich instrukcji byłoby męczące. Na szczęście istnieją pętle! Dzięki nim można wykonać coś takiego automatycznie, gdyż pozwalają one powtórzyć ciąg instrukcji dowolną ilość razy lub do spełnienia warunku.

- Jedną z prostszych jest pętla FOR. Zaczyna się ona od słowa **for**, następnie w nawiasach okrągłych () podaje się parametry pętli, a na końcu w nawiasach sześciennych {} umieszcza się instrukcje, które mają być wykonywane (mówi się, że takie instrukcje wykonują się w pętli FOR).
- Pętla FOR wymaga podania trzech parametrów. Pierwszy oznacza, jaka wartość będzie nadana specjalnej zmiennej na początku pętli. Drugi parametr mówi, jak długo będą wykonywane instrukcje pętli. Trzeci – jak będzie się zmieniać owa zmienna. Ta specjalna zmienna zazwyczaj oznaczana jest jako „i", co stanowi skrót od słowa iteracja (powtórzenie). Pętla FOR jest więc czasami nazywana pętlą iteracyjną. W naszym przykładzie zmiennej „i" nadano na początku wartość 0. Drugi parametr oznacza, że instrukcje pętli będą wykonywane dopóki „i" będzie mniejsze od 1000. Ostatni parametr oznacza, że po każdym wykonaniu pętli wartość „i" zwiększy się o jeden. Po podaniu parametrów otwórz nawias sześcienny i napisz instrukcje, które mają być wykonane w pętli. W naszym przykładzie jest to tylko jedna instrukcja, ale może być ich więcej. Każdą taką instrukcję pisz w osobnej linii i na początku dodaj spację – tak jest czytelniej. Na koniec zamknij nawias sześcienny i pętla jest gotowa. Po uruchomieniu programu zostanie wypisane na ekranie słowo „Witaj!". Następnie zmienna „i" zwiększy się o jeden, a ponieważ będzie mniejsza od 1000, słowo „Witaj!" zostanie wypisane jeszcze raz. Zmienna „i" znowu się zwiększy i tak w kółko, aż osiągnie wartość, która nie jest mniejsza od 1000.
- Przy drugim parametrze pętli możesz użyć różnych warunków. Zmienna „i" jest liczbą i dlatego możesz ją np. porównać „==" lub sprawdzić, czy jest mniejsza „<" albo większa „>". Możesz też dać warunek, żeby „i" było różne od jakiejś liczby „!=".
- Jeśli pętla FOR zostanie źle napisana, to może się wykonywać bez końca Na to trzeba bardzo uważać!

## Pętla WHILE




*Jeśli znasz hasło, wejdziesz na stronę*

### Kod źródłowy

```
<HTML> <BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
haslo=prompt("Podaj haslo","");
while(haslo!="Click"){
  alert("Nie znasz hasla!");
  haslo=prompt("Podaj haslo","");
}
</SCRIPT>
<p>
Witaj na mojej stronie!
</p> </BODY> </HTML>
```

Pętla WHILE to drugi rodzaj pętli, różniący się nieco od pętli FOR. Jest ona stosowana do powtarzania instrukcji, dopóki nie zostanie spełniony pewien warunek – np. naciśnięcie klawisza albo wpisanie odpowiedniego słowa. Tak zresztą będzie w tym przypadku. Przy pomocy pętli WHILE zablokujesz dostęp do strony osobom nieznającym hasła.

● Najpierw musisz poprosić o hasło. Napisz więc znaną już instrukcję **prompt()**, wstawiając w nią tekst „Podaj hasło". To, co zostanie wpisane przez osobę odwiedzającą twoją stronę, musisz gdzieś zachować, więc przyporządkuj podanej odpowiedzi zmienną **haslo**. Teraz zastosuj pętlę WHILE. Dopóki jako hasło nie zostanie podane słowo „**Click**", będzie wyświetlany komunikat informujący, że hasło jest niewłaściwe.

● W JavaScript pętla WHILE składa się z następujących części. Najpierw jest słowo WHILE, które informuje komputer, że właśnie zaczynasz pętlę. Następnie w nawiasie okrągłym podany jest warunek. Dopóki nie zostanie on spełniony, pętla się nie skończy. W tym przypadku jest to **While(haslo!=„Click")**, co należy czytać: Dopóki zmienna **haslo** ma wartość różną niż **Click**, wykonuj instrukcje pętli. Oczywiście instrukcje pętli musisz wpisać w nawiasie sześciennym. Tak długo, jak zmienna **haslo** będzie zawierała coś innego niż słowo **Click**, będzie wyświetlany na ekranie komunikat o niewłaściwym haśle. Gdy zostanie ono podane poprawnie, pętla przestanie działać. Program przejdzie do następnej instrukcji, czyli w tym przypadku do wyświetlenia na stronie napisu powitalnego.

● Jeśli warunek pętli zostanie spełniony już za pierwszym razem, to instrukcje nie zostaną wykonane ani razu! Bardzo łatwo to sprawdzić, podając poprawne hasło, gdy program poprosi o nie po raz pierwszy.

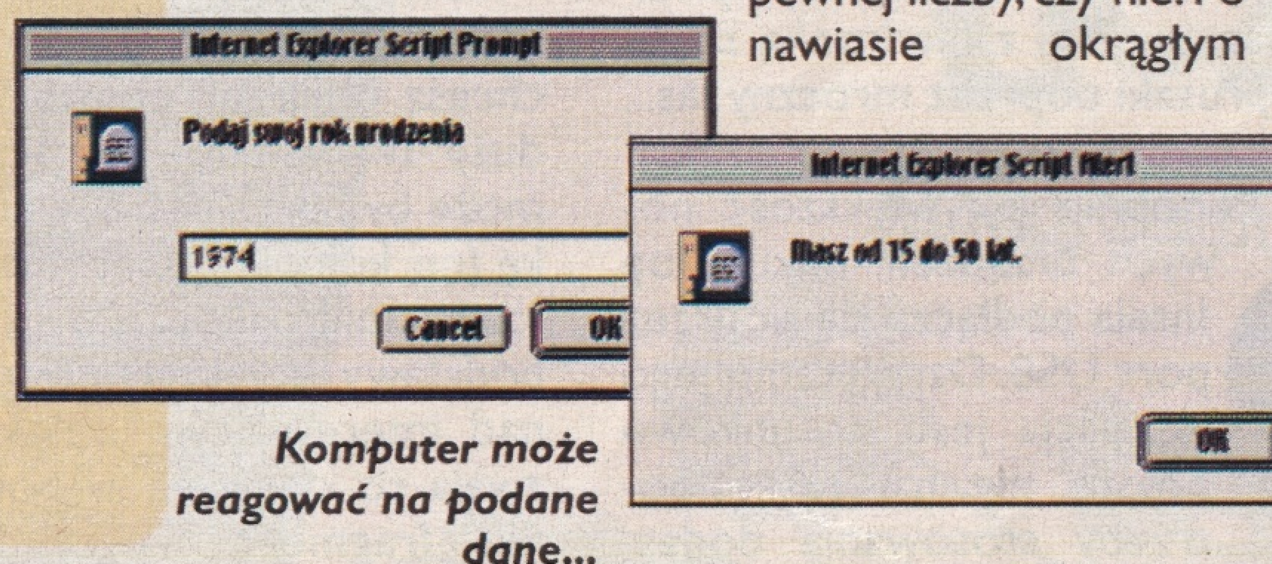
## Instrukcja warunkowa

### Kod źródłowy

```
<HTML> <BODY> <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
rok=prompt("Podaj swój rok urodzenia","");
if(rok < 1863){ //wiecej niz 137
  alert("Ale jestes stary...");
} else if (rok < 1950){
  alert("Masz ponad pol wieku!");
} else if (rok < 1985){
  alert("Masz od 15 do 50 lat.");
} else if (rok < 1994){
  alert("Jestes calkiem mlody.");
} else { //mniej niz 5 lat
  alert("To ty umiesz juz czytac?");
}
</SCRIPT> </BODY> </HTML>
```

Zapoznasz się teraz z instrukcją znaną jako instrukcja warunkowa. Prawdziwe programowanie nie mogłoby istnieć, gdyby nie ona. W odróżnieniu od pętli, instrukcja warunkowa wykonywana jest tylko raz.

● Konstrukcja instrukcji warunkowej jest bardzo prosta. Na początku piszesz **if**, a następnie w nawiasie okrągłym warunek, np. jakaś zmienna musi być równa podanej liczbie albo ma zawierać jakieś określone słowo. W tym przykładzie użyto kilku takich instrukcji warunkowych, służących do sprawdzenia, czy zmienna **rok** ma wartość mniejszą od pewnej liczby, czy nie. Po nawiasie okrągłym otwórz nawias sześcienny i napisz w nim instrukcję. Jeśli warunek będzie spełniony, to ta instrukcja zostanie wykonana, lecz jeśli warunek nie zajdzie (nie zostanie spełniony), to zostanie ona zignorowana. Po nawiasie sześciennym widnieje słówko **else** – instrukcja wpisana po nim zostanie wykonana, jeśli warunek nie był spełniony. Jeżeli nie wpiszesz **else** (a możesz), to po sprawdzeniu warunku, jeśli nie zostanie on spełniony, program po prostu ruszy dalej. Instrukcję **if(X) {Y} else Z** należy rozumieć w ten sposób: „Jeżeli spełniony jest warunek X, to wykonaj instrukcje Y, a jeśli nie, to wykonaj instrukcje Z". Natomiast **if(X) {Y} Z** (bez **else**) trzeba czytać: „Jeśli spełniony jest X, to wykonaj Y, a potem niezależnie od wszystkiego i tak zrób Z". W drugim przypadku Z zostanie wykonane zawsze, a w pierwszym tylko, jeśli X nie jest spełnione.




*Komputer może reagować na podane dane...*

● Możliwe jest łączenie kilku instrukcji warunkowych w jeden długi ciąg. Dokładnie coś takiego wykonałeś w tym przykładzie: sprawdzony jest warunek I albo wykonywana jest instrukcja, albo sprawdzany kolejny warunek.

## Funkcje

### Kod źródłowy

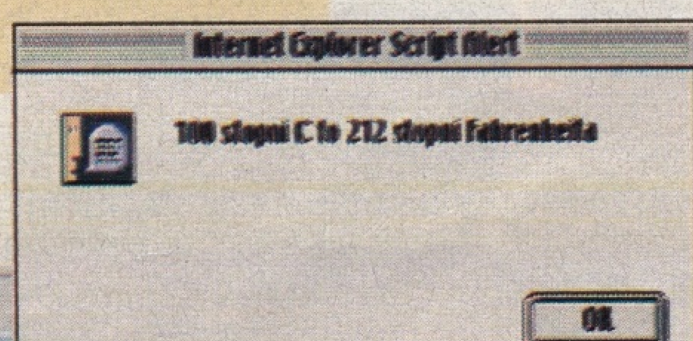
```
<HTML><BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
//Definiujemy funkcje przeliczajaca
//stopnie Celsjusza i Fahrenheita
function cels_fahr(Celsjusz){
 Fahrenheit=(Celsjusz * 1.8) + 32;
 return(Fahrenheit);
}
//wywolanie funkcji
alert("100 stopni C to "
+ cels_fahr(100) + " stopni F");
</SCRIPT>
</BODY></HTML>
```

Funkcja to pewien zbiór instrukcji, które często używane są razem. Jeśli nadasz mu jedną nazwę, nie będziesz musiał uruchamiać każdej z nich z osobna, gdy będziesz potrzebował użyć wszystkich tych instrukcji. Wystarczy wtedy wpisać tylko nazwę funkcji, w której zostały one umieszczone. Inaczej mówiąc: funkcja to bardzo mały program (nazywany często podprogramem), który wykonuje się w środku innego programu. Każdy użytkownik może sam sobie napisać funkcje użyteczne w jego programie.

● Powiedzmy, że piszesz program odczytujący temperaturę. Może być ona podawana w stopniach Celsjusza albo Fahrenheita. Napisz więc funkcję, która będzie przeliczała jednostki. Najpierw trzeba funkcję zadeklarować. Zrobisz to, pisząc słowo **function**, a następnie jej nazwę. Nie może to być słowo już używane np. jako nazwa zmiennej albo innej funkcji. Po nazwie otwierasz nawias okrągły i podajesz, jakich parametrów będzie wymagać ta funkcja. Jeżeli nie potrzebuje ona żadnych, to od razu zamykasz nawias (tak jest np. w **prompt()**). Jeśli potrzebuje kilku, to piszesz nazwy zmiennych, pod którymi zostaną podane parametry. W tym przykładzie w nawiasie pojawia się słowo Celsjusz, co oznacza, że funkcja ta będzie wymagała jednego parametru przypisywanego zmiennej **celsjusz**. Jak zwykle po nawiasie okrągłym otwierasz sześcienny i piszesz w nim treść funkcji. Może to być jedna lub kilka instrukcji używających podanych przed chwilą parametrów. W przykładzie pojawiają się tylko dwie. Pierwsza to **fahrenheit=(celsjusz*1.8)+32** odpowiadająca za przeliczenie stopni Celsjusza na stopnie Fahrenheita. Druga instrukcja jest bardzo ważna. Powinna się ona zawsze znajdować na końcu, ponieważ odpowiada za przekazanie obliczonej wartości. W jej nawiasie umieszczasz zmienną, która ma zostać przekazana. Jeżeli później uruchomisz tę funkcję, pisząc jej nazwę wraz z parametrem, to odpowiednia wartość zostanie zwrócona (przekazana) tylko jeśli w treści funkcji jest **return()**.

● Funkcje nie muszą zwracać wartości. Ich zadaniem może być np. wypisywanie czegoś na ekranie, w podobny sposób, jak czyni to **document.write()**.

● Pisanie i używanie funkcji może na początku sprawiać pewne problemy, ale jest to element, który trzeba opanować, aby zostać programistą. Bardziej skomplikowane języki programowania, jak np. C++, używają funkcji w o wiele szerszym zakresie i napisanie bez nich dłuższego programu jest bardzo uciążliwe.




*Korzystając z funkcji, można przeliczać jedne jednostki na inne*

# Witaj w świecie podglądaczy... mikroskop Intela

**Lista urządzeń zewnętrznych współpracujących z komputerem jest naprawdę ogromna. Oprócz zwyczajnych drukarek czy skanerów, dostępne są też aparaty cyfrowe, kamery i inne urządzenia. Dzięki firmie Intel do tego zestawu dołączył także... mikroskop**

## INFO

### Z czego składa się mikroskop Intela?



- Dzięki przyciskowi możliwe jest sfotografowanie oglądanego na ekranie komputera obiektu
- Używając pokrętła możesz w zależności od potrzeb powiększać lub pomniejszać badany przedmiot
- W tej części znajduje się cały mechanizm mikroskopu np. elementy optyczne
- Podstawa, na której umieszcza się przeznaczone do wnikliwej analizy preparaty



Intel, znany z produkcji procesorów, rozpoczął współpracę z firmą zabawkarską Mattel (tą samą, która produkuje ulubioną lalę Barbie twojej siostry). Efektem tego jest pierwszy cyfrowy mikroskop dostępny dla każdego. W modnej, półprzezroczystej obudowie zamknięte zostały elementy optyczne i nowoczesna elektronika, pozwalająca przesyłać powiększany obraz wprost na ekran komputera. Wystarczy zainstalować odpowiednie oprogramowanie i już można przechwytywać obraz. Dalsze wykorzystanie wykonanej fotografii zależy już tylko od pomysłowości użytkownika. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby np. nagrać sensacyjny film z biedronką ściganą przez prusaki poprzez mroczny las... sałaty!



Podobnie jak większość nowych urządzeń, mikroskop Intela podłącza się poprzez port USB. Dzięki temu jego instalacja jest stosunkowo prosta, nie ma także potrzeby stosowania dodatkowego zasilacza. Całość potrzebnej energii mikroskop pobiera z gniazda, do którego został podłączony. Pozwala to zmniejszyć liczbę kabelków.

Intel Play zewnętrznie przypomina zwyczajny mikroskop znany wszystkim z lekcji biologii. Wprawdzie ciężko dopatrzyć się na nim okularu służącego do obserwacji, ale posiada on charakterystyczny kształt. U góry obudowy umieszczono przycisk działający podobnie jak jego odpowiednik montowany w kamerach internetowych. Gdy chcesz uwiecznić to, co dzieje się pod mikroskopem i co widzisz na ekranie, naciskasz go i otrzymujesz gotowy plik zapisany na twardym dysku. Niżej umieszczono regulację powiększenia, z jakim pracuje mikroskop. Pokręcając całym wnętrzem urządzenia, można ustawić 10-, 60- i 200-krotne powiększenie.

Normalnie preparaty ogląda się, umieszczając je na podstawie. Gdy chcesz obejrzeć obiekt, który jest za duży (karaluch – Gigaczu) lub nie może być przeniesiony na podstawkę (np. kolonia pleśni), możesz rozłożyć mikroskop. Po odłączeniu podstawy umieszcza się go ręcznie nad interesującym obiektem. Pozwala to obejrzeć w powiększeniu fragment nawet bardzo dużej rzeczy. W zestawie z mikroskopem znajduje się pęseta, zakraplacz, pojemniki na preparaty, czyli cały zestaw potrzebny do rozpoczęcia naukowej przygody.

Mikroskop Intela jest wspaniałą propozycją dla wszystkich przyszłych badaczy posiadających w domu komputer. I co najważniejsze nie kojarzy się z nudnymi lekcjami biologii w szkole! Cena urządzenia wynosi około 450 zł.



*Mikroskop Intela to atrakcyjna zabawka na długie zimowe wieczory*



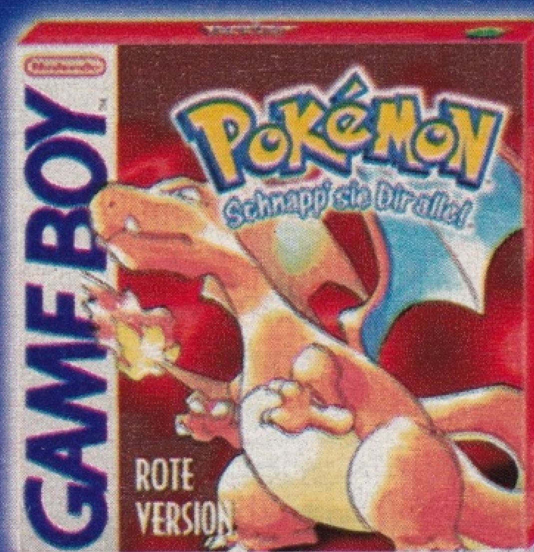

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: materiały prasowe Intel; Paweł Sonnenburg FotoStudio; Mikroskop do testów wypożyczyła firma Vobis; Ubrania do sesji zdjęciowej wypożyczył sklep DIVERSE, W-wa ul. Chmielna 11

GAME BOY COLOR

Nintendo

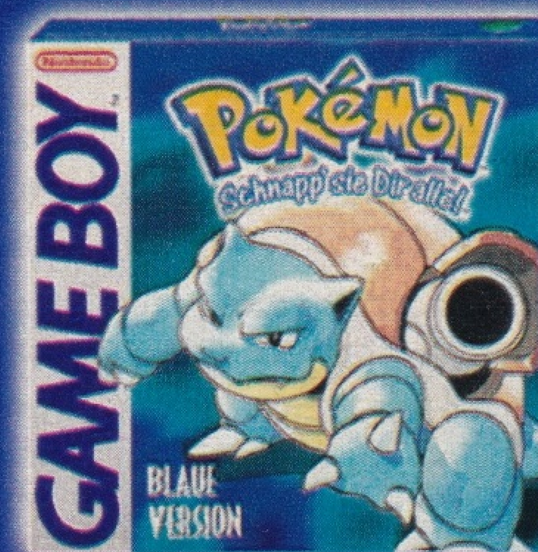
# POKéMON










Oficjalny przewodnik do gier GAME BOY

ISBN 83-237-1010-4
Cena: 24,95 Zł
Indeks 305022

POKéMON

Żółta, Czerwona i Niebieska Edycja

GAME BOY

Nintendo

PORADY, TRICKI, INFORMACJE I KARTY POZIOMÓW DO ŻÓŁTEJ, CZERWONEJ I NIEBIESKIEJ EDYCJI POKÉMONÓW

Ekskluzywny dodatek 150 naklejek do kolekcji

Original Nintendo Seal of Quality

*Co !? Masz Game Boya i grę Pokemon , ale nie masz jeszcze „Oficjalnego przewodnika do gier Pokemon" ? Tylko z „Oficjalnym przewodnikiem do gier Pokemon" zostaniesz najlepszym trenerem Pokemon , tylko w przewodniku znajdziesz wszystkie informacje oraz setki wskazówek do żółtej , niebieskiej i czerwonej edycji gry Pokemon . A jako dodatek 150 naklejek !*

*Dalej więc ! Pędź do następnego kiosku , księgarni lub sklepu z grami Nintendo gdzie czeka na Ciebie nieodzowny „Oficjalny poradnik do gier Pokemon" w cenie 24,95 zł .*

Dystrybutor:







www.nintendo.com www.stworki.com.pl

# Windows

**Imperium Billa Gatesa nie próżnuje – parę miesięcy temu pokazały się Windows 2000, a od niedawna posiadacze domowych PC mają ulepszone Windows ME**

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy MICROSOFT możecie wygrać najnowszą wersję Windows Millennium Edition! Nagrodę mogą dostać osoby uczestniczące w konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

Już po premierze Windows 95 było wiadomo, że ten rewolucyjny – jak na swoje czasy – system jest tylko produktem przejściowym. Potwierdzeniem tego były regularnie pojawiające się wersje poprawione: Windows 95 OSR2, Windows 98 i 98 SE. Jednak użytkownicy nadal czekali na całkiem nowy system dla swoich komputerów. Cień nadziei pojawił się wraz z premierą Windows 2000, jednak szybko okazało się, że system ten (oparty na rozwiązaniach znanych z wcześniejszych Windows NT) przeznaczony jest dla „poważniejszych" użytkowników – firm, banków itp. Jednocześnie Microsoft zapowiedział, że za kilka miesięcy przedstawi nowe Windows ME.

## Nowe jak stare?

Przy uruchamianiu nowych okienek spotka cię pierwsza niespodzianka – zmieniony ekran startowy zapowiada coś nowego. Na tym jednak koniec! Wygląd biurka w nowych okienkach jest praktycznie identyczny jak wcześniej. Bystrzy użytkownicy zauważą jednak nowy kształt śmietnika oraz ikonki „Mój komputer".

To nie koniec kosmetycznych zmian, po kliknięciu na przycisk Start zobaczysz kilka nowości. Jedną z nich jest zmieniony **Panel Sterowania** – teraz żądni eksperymentów użytkownicy nie będą mieli łatwego dostępu do części ustawień.

Również posiadacze starszych programów nie powinni zauważyć żadnych niepokojących objawów związanych ze zmianą systemu, bez problemów funkcjonują dostępne dotychczas dla wersji 9x sterowniki drukarek, skanerów, itp. Skoro więc wszystko wygląda tak samo, to co się naprawdę zmieniło?

## Po pierwsze multimedia

W wersji ME programiści postanowili przede wszystkim ulepszyć współpracę z multimediami. Niestety, mimo usilnych starań, Microsoft nie zdołał na czas przygotować pełnej wersji bibliotek DirectX 8, tak więc do okienek zostały dołączone stare – 7.0.

W zamian użytkownicy dostali nowe narzędzia, a wśród nich **Media Player 7.0**. W założeniu autorów miał on być jedynym słusznym odtwarzaczem plików audio i wideo oraz tzw. mediów strumieniowych (czyli filmów i audycji radiowych dostępnych przez Internet). Niestety, nowy program nie radzi sobie kompletnie z kilkoma starszymi formatami plików (co jest zresztą celowym działaniem jego autorów), koszmarnie długo się uruchamia i ma znacznie większe wymagania sprzętowe. W zamian oferuje kosmiczny wygląd i spory wybór „skór", niczym konkurencyjny WinAmp.

Następną nowością jest **Movie Maker** – aplikacja służąca do przygotowywania krótkich filmików wideo i wysyłania ich (przez Internet, a jakże) znajomym z całego świata. Tym samym Microsoft w końcu pomyślał o posiadaczach kamer internetowych i kart tunera TV. Szkoda, że program nie oferuje jednak nic więcej...

Kolejną atrakcją jest ulepszona obsługa kamer cyfrowych oraz skanerów, a także zarządzanie (nareszcie masz sensowny podgląd) plikami graficznymi. Dzięki temu będzie można łatwiej skanować i przygotowywać do drukowania obrazki, a także wysyłać je pocztą elektroniczną oraz – nowość – tworzyć własne wygaszacze ekranu.




*W nowych oknach pojawiły się też nowe gry (głównie do zabawy przez Internet). Pośród nich znajdziesz stary, dobry, znany z Windows NT Pinball*

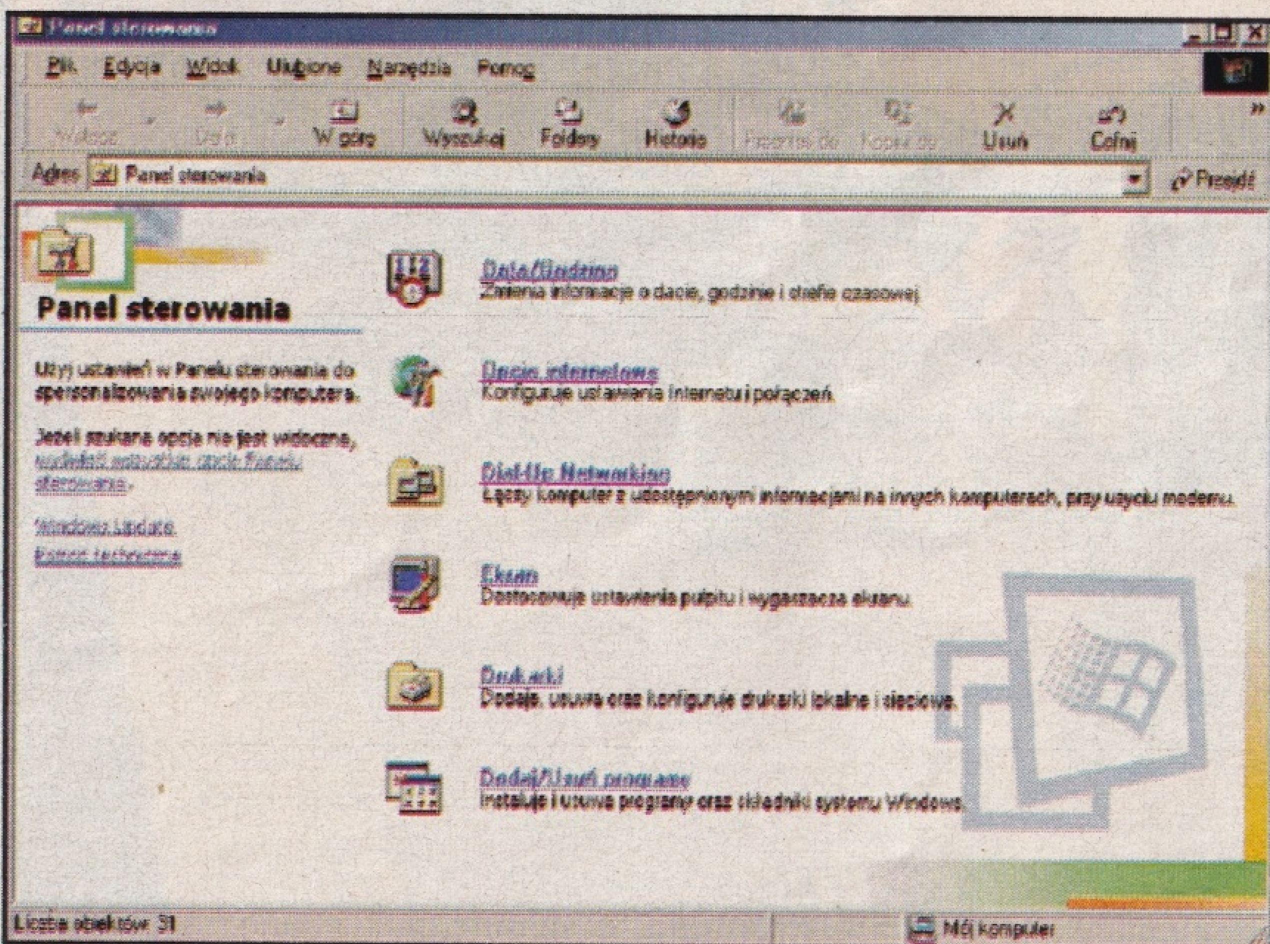
## Bezpieczeństwo

Duże zmiany zaszły w zabezpieczeniach systemu. Windows ME mają bardzo sympatyczną funkcję **Przywrócenie Systemu**. Jeśli komputer przestanie ci nagle działać (np. po jakiejś nieudanej instalacji programu albo wersji beta sterowników), możliwe jest uruchomienie go we wcześniejszej, działającej konfiguracji. Podobne rozwiązanie stosowano już wcześniej z powodzeniem w Windows NT.

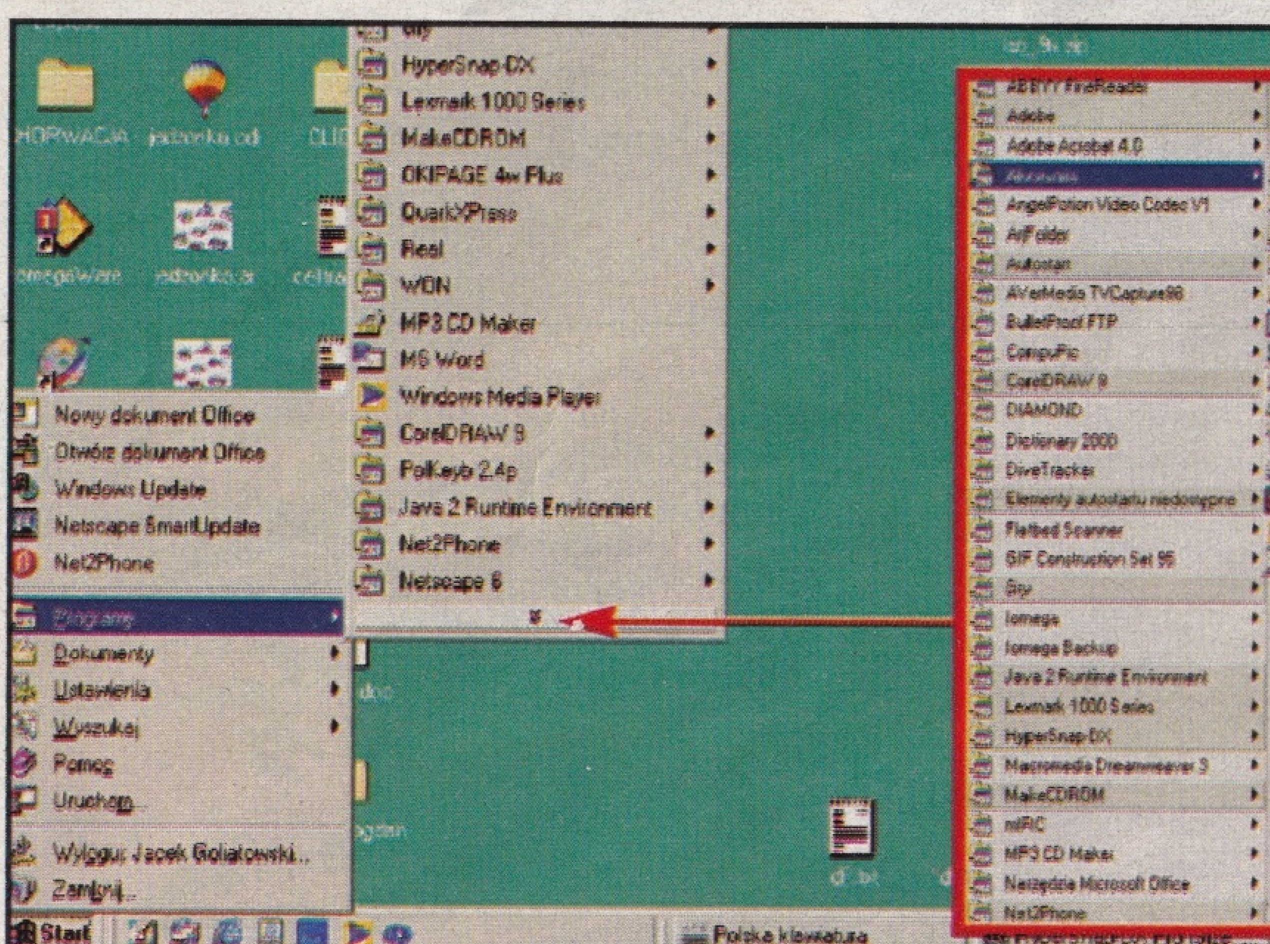
Również pliki systemowe, narażone na ataki domowych informatyków, są lepiej chronione niż do tej pory.

Niestety, wkrótce po premierze okazało się, że dołączony do Windows ME nowy Internet Explorer 5.5 odziedziczył po swoich poprzednikach kilka dziur w zabezpieczeniach, tak więc trzeba pobrać z Sieci kilka poprawek. I kto tu mówi o bezpieczeństwie?

Ciekawostką jest także zmieniony program **ScanDisk**. Pamiętasz, jak we wcześniejszych wersjach przed uruchomieniem systemu pojawiał się charakterystyczny, niebieski ekran z DOS-ową wersją programu sprawdzającego dysk? Teraz system startuje bez względu na sposób wyłączenia komputera, a test dysku wykonywany jest w samych okienkach. Poza zmianą czysto kosmetyczną, nie znajdziesz tu jednak nic wyjątkowego...




*Aby dostać się do wszystkich funkcji Panelu Sterowania, trzeba kliknąć na odpowiednią opcję*



*Wzorem Windows 2000 w wersji ME pojawiło się automatyczne ukrywanie rzadziej używanych programów*

# Millennium Edition



*W wersji ME wprowadzono ulepszony podgląd plików graficznych. Nareszcie zapanuje porządek z obrazkami?*

*Lepsze wrogiem dobrego... Najświeższa wersja Media Playera dostępna w Windows ME jest, delikatnie mówiąc, niewypałem. A jak długo się uruchamia!*

## Sieci małe i duże 

Jak na erę Internetu przystało, nowe okna mają ulepszone narzędzia pozwalające na stworzenie domowej Sieci. Wystarczy w tym celu użyć łatwego w obsłudze **kreatora Sieci**. Szybciej i prościej przebiega także uwspólnianie drukarek i dysków. Co ciekawe, nowe rozwiązania sprawdzają się też przy współpracy ze starszymi wersjami systemów Windows.

Pomyślano też o użytkownikach Internetu, dodając do okienek **obsługę nowych rodzajów modemów** (w tym modemów szerokopasmowych, stosowanych np. w sieciach telewizji kablowej). Również większość świeżych minigier umożliwia zabawę w kilka osób z użyciem ogólnoświatowej pajęczyny.

## Zabawa 

Wspomniane wcześniej gierki dodane do systemu nie są żadną rewelacją, pod tym względem Microsoft mógłby bardziej się postarać i dołączyć np. prostą odmianę puzzle itp. Wiadomo, że nic nie dorównuje pełnym wersjom profesjonalnych gier, ale w przerwie w pracy miło byłoby zagrać w coś innego niż w nieśmiertelne Miny. Całe szczęście, że wśród gier znalazł się dosyć stary, ale bardzo sympatyczny **pinball Space Cadet 3D**.

Nową propozycją dla graczy są natomiast **osobno instalowane sterowniki DirectX 8.0**, w których ulepszono obsługę grafiki, dźwięku, kontrolerów oraz zabawy przez Internet, czego efektem ma być szybsze i lepsze funkcjonowanie gier. Niestety, ściągnięcie ich z Sieci wymaga szybkiego łącza i dużo czasu albo – i to znacznie lepsze wyjście – skorzystania z płyty dołączonej do tego numeru CLICK!

## Instalować ME czy nie? 

Mimo tych wszystkich zmian i dodatków, instalację Windows ME można polecić raczej osobom kupującym nowy komputer albo dokonującym formatowania dysku i reinstalacji systemu. Mimo zapewnień Microsoftu, nie nastąpiło ani oszałamiające zwiększenie stabilności systemu, ani tym bardziej przyspieszenie jego pracy.

Tradycyjnie już uaktualnienie z wcześniejszej wersji wiąże się z przejęciem całego bagażu zbędnych plików spowalniających pracę komputera, tak więc na dobrą sprawę, aby odczuć znaczące zmiany, należy wyczyścić dysk i instalować wszystko na nowo. Do tego należy uwzględnić konieczność doinstalowania niezbędnych poprawek do Internet Explorera czy plików DirectX.

Mimo że określone przez producenta wymagania sprzętowe ME nie są duże (procesor Pentium 150 MHz, 32 MB RAM, do 420 MB na dysku), to – aby skorzystać z nowych możliwości multimedialnych – potrzebne jest co najmniej Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM i 2 GB miejsca na dysku. Z doświadczeń przeprowadzonych w redakcji wynika też, że np. odtwarzanie prostego filmu nowym Media Playerem na komputerze z AMD K6-II 350 MHz z 128 MB RAM i 4 GB dyskiem jest dalekie od ideału...

Można więc śmiało stwierdzić, że dobrze skonfigurowane (i nie zaśmiecone) Windows 98 z powodzeniem zapewnią równie wygodną pracę, co wersja milenijna. Z drugiej strony miłośnicy nowinek zapewne nie oprą się nowemu produktowi, zwłaszcza że uaktualnienie z wcześniejszych okienek do Millennium Edition kosztuje wyjątkowo niewiele, bo około 350 zł.

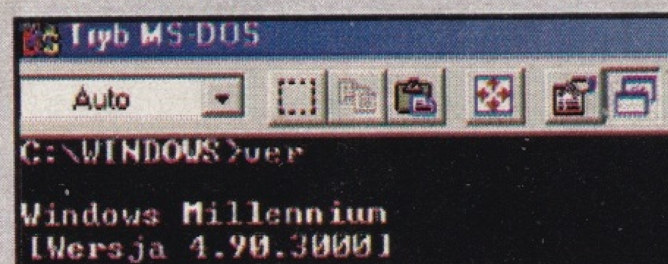
## INFO

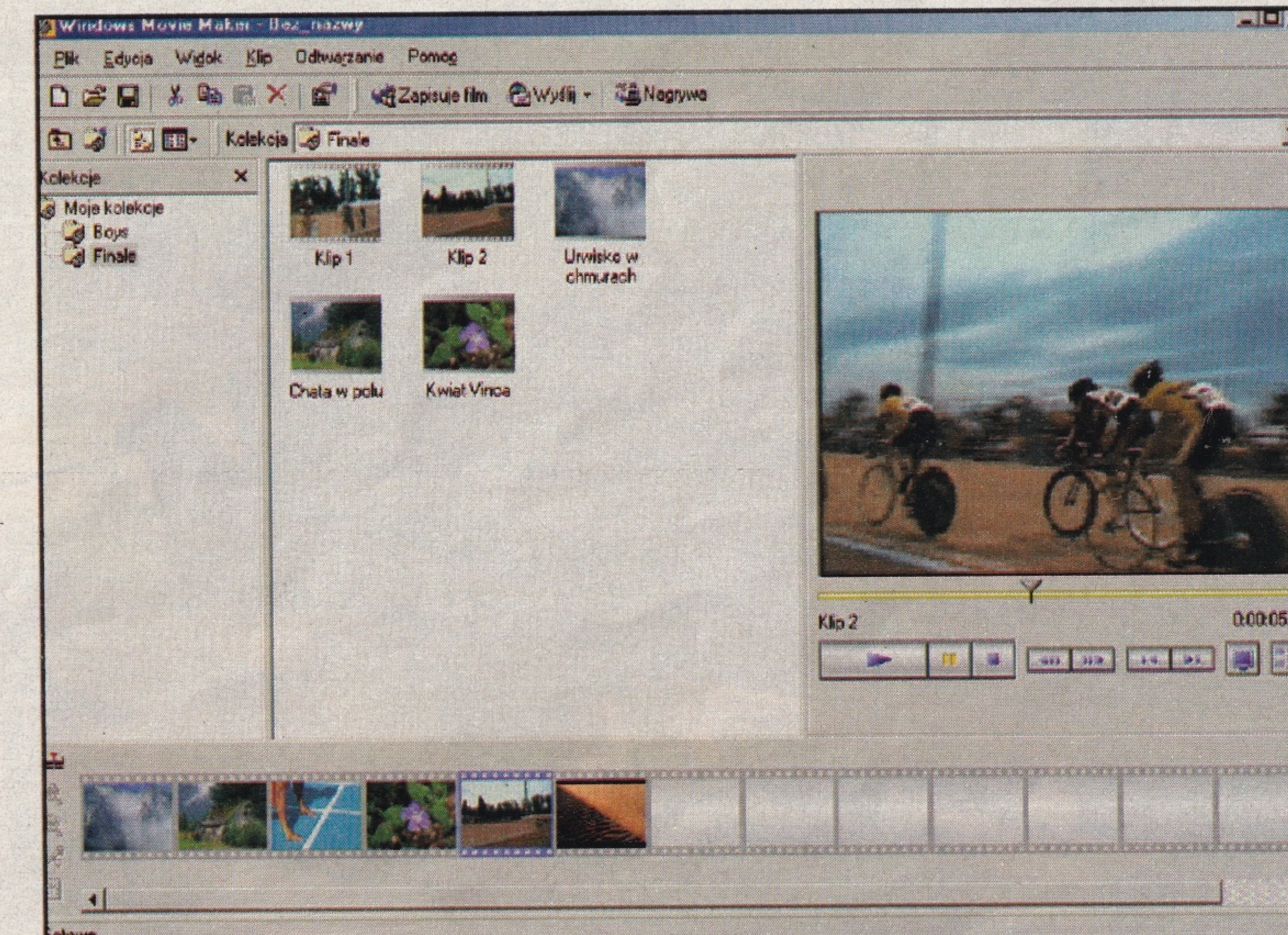
### Zmiany kosmetyczne...

W nowych oknach kontrolą dysku po niewłaściwym wyłączeniu komputera zajmuje się już tylko windowsowa wersja Defragmentatora. Ciekawe tylko, co sprawdzi dysk, jeśli po awarii Windows przestaną całkowicie się uruchamiać?

### DOS wiecznie żywy?

Windows Millennium Edition ma być ostatnim systemem bazującym na starym systemie DOS. Dzięki pozbyciu się tego „balastu" następne systemy będą mogły być znacznie szybsze i wydajniejsze. Oczywiście nie ma nic za darmo – użytkownicy starych programów (a w tym i gier) działających w DOSie najprawdopodobniej stracą możliwość uruchamiania tego oprogramowania.



*Program Movie Maker umożliwia tworzenie krótkich filmów i przesyłanie ich e-mailem. Niestety, na tym kończą się już jego możliwości. Czekamy na więcej!*

Tekst: R. J. „Yackoo!"

# Świąteczne życzenia prosto z Internetu

**Każdy lubi otrzymywać kartki z życzeniami, niewiele osób jednak pamięta, aby je wysłać odpowiednio wcześnie. Czy jest wtedy jakiś ratunek? Tak, kartki internetowe!**




*www.e-cards.com – tutaj można pobuszować wśród świątecznych kartek dla miłośników języka angielskiego. Jest ich spory wybór*

Sieciowe pocztówki mają swoich wielkich zwolenników i nieprzejednanych wrogów. Listonosze przepadają za e-kartkami, ponieważ nie muszą ich dźwigać, a filateliści ich nie cierpią, bo nie mogą odlepić z nich znaczka.

Jak łatwo się domyślić, internetowe pocztówki mają swoje wady i zalety. Z tego artykułu dowiesz się, jakie są korzyści i ograniczenia wynikające z korzystania z wirtualnych kartek.

## Jak to wygląda?

Kartka internetowa wygląda prawie tak samo jak zwykła. No właśnie – prawie. Poza sposobem doręczania i brakiem znaczka jest jeszcze kilka cech, które wyróżniają ją na tle papierowych pocztówek.

Najważniejszą chyba zaletą przemawiającą za elektronicznymi pocztówkami jest ich różnorodność. Jeżeli w kiosku obok ciebie mają pocztówki tylko ze stroikami świątecznymi, a na pobliskiej poczcie tylko z bombkami – to... masz pecha. Kartki internetowe nie mają takich ograniczeń. Jeśliby dobrze poszukać, znajdzie się setki, a może nawet tysiące różnych wzorów – a trzeba zauważyć, że mówimy tu tylko o kartkach świątecznych. Wszystkich e-pocztówek są z pewnością setki tysięcy. Jest więc w czym wybierać i na pewno znajdziesz coś dla siebie.

Internetowa kartka, w przeciwieństwie do zwykłej, może być na przykład animowana. Po prostu rolę pocztówki spełnia wtedy jakiś ruchomy gif lub krótki filmik. Przyznasz chyba, że papierowe kartki tego nie potrafią. Poza tym, sieciowe życzenia mogą ci zagrać coś miłego, jakąś kolędę albo coś równie odpowiedniego. Jakości dźwięku nie da się w tym przypadku porównać z pozytywkami dołączanymi do kartek analogowych (Weee...sss...ołyychch...Świąt!).

Trzeba jeszcze dodać, że wysyłanie życzeń przez Internet jest dużo tańsze i szybsze. Pocztówka do Australii będzie cię kosztować tylko tyle, co opłaty za czas spędzony w Internecie, a adresat będzie się mógł nią cieszyć już po kilku chwilach.

## No to wysyłamy

Aby wysłać e-kartkę z Sieci, trzeba mieć przede wszystkim dostęp do Internetu i konto e-mailowe. Tyczy się to zarówno nadawcy, jak i adresata. Nie wysyłaj więc internetowych życzeń swojej babci, jeżeli na komputer mówi ona telewizor, bo przecież nie ma nic smutniejszego niż nieodebrana pocztówka, która błąka się gdzieś po serwerze.

Następnie poszukaj odpowiedniej strony, z której można wysyłać kartki. W tym celu wpisujesz w jakiejś popularnej wyszukiwarce hasło: e-kartki, e-cards, pocztówki lub coś w tym stylu, albo, jeżeli chcesz oszczędzić sobie szukania, możesz skorzystać z adresów umieszczonych w tym artykule.

Wybrałeś już pocztówkowy serwer. Teraz część najważniejsza – szukanie kartki, tej jedynej i niepowtarzalnej. Zazwyczaj można wybierać spośród kilkunastu dostępnych kategorii, pod którymi ukryte są już konkretne obrazki. Po wybraniu pocztówki musisz wypełnić formularz, w którym podajesz e-mail – swój i adresata oraz wpisujesz treść życzeń. Teraz wystarczy wcisnąć „Wyślij" i już – kartka dostarczona.

Niektóre serwery wymagają jeszcze innych dodatkowych danych, takich jak płeć, wiek, zainteresowania itp. Właściciele strony zbierają je, aby wysyłać później odpowiednio dobrane reklamy. Również podczas przygotowywania kartki pooglądasz sobie trochę ogłoszeń. Musisz się także liczyć z tym, że osoba, do której wysyłasz życzenia, oprócz „Wesołych Świąt" przeczyta dodatkowo „Kupuj bombki w firmie XXX". No cóż, autorzy stron też muszą z czegoś żyć.

## Jak to działa?

Kartek internetowych nie znajdziesz w skrzynce pocztowej przyczepionej na ścianie przy drzwiach, ponieważ lądują one w skrzyn-






*http://kartki.wp.pl to równie interesujące miejsce – kopalnia bożonarodzeniowych pocztówek. Większość z nich jest bardzo zabawna*

ce e-mailowej na twoim serwerze, a właściwie w skrzynce znajduje się tylko zawiadomienie, że „XXX wysłał ci kartkę, którą możesz odebrać pod adresem http://cośtam/cośtam_innego.html". Wystarczy teraz kliknąć na odsyłacz i w przeglądarce otworzy się śliczna kartka przeznaczona wyłącznie dla ciebie. Ma to tę olbrzymią zaletę, że taka pocztówka nie zapcha niczyjej skrzynki, a te mają zazwyczaj ograniczoną pojemność.

Na serwerze natomiast wygląda to w ten sposób, że poszczególne życzenia mają przypisany niepowtarzalny numer, który pozwala łatwo je odnaleźć. Teraz, gdy połączysz się z adresem zamieszczonym w zawiadomieniu, specjalny program pobiera z dysku znajdującego się na serwerze wybrany wcześniej przez ciebie obrazek oraz treść życzeń, a następnie wyświetla to wszystko w pełnej krasie na monitorze. Prawda, że proste? Dzięki takiej technice z tego samego obrazka może korzystać wielu użytkowników, ale jednocześnie nikt nie będzie mógł podejrzeć kartki nieprzeznaczonej dla niego.

Takie życzenia na pewno będą się wyróżniać spośród dziesiątków zwykłych e-maili, a kolorowy obrazek sprawi więcej radości niż zwykły tekst, chociaż trzeba dodać, że tak naprawdę najważniejsza jest treść życzeń i sama pamięć. Nie zapomnijcie więc wysłać życzeń świątecznych do wszystkich znajomych i najbliższych!



## Serwery z kartkami

**■ http://www.ouhmania.com**

Jest w polskim Internecie miejsce, które umożliwia darmowe wysyłanie papierowych kartek pocztowych. Tak! To nie jest błąd w druku ani żadna pomyłka. Firma Ouhmania to nowoczesna drukarnia cyfrowa, która na działalności wydawniczej zarabia pieniądze. Wysyłanie kartek natomiast traktuje jako zabiegi promocyjne.

Wystarczy podać adres pocztowy (nie e-mail) odbiorcy, a firma wydrukuje i wyśle do niego pocztówkę, którą po kilku dniach dostarczy poczciwy listonosz. Oczywiście, trzeba się liczyć z tym, że do przesyłki będzie dołączona reklama.

**■ http://dzieci.rak.krakow.pl/kartki/**

W Internecie znajdziesz bardzo wiele świątecznych pocztówkowych serwerów. Jedną z ciekawszych propozycji jest strona, na której znajdują się kartki narysowane przez dzieci niepełnosprawne. Na pewno warto zajrzeć na tę stronę i zwłaszcza podczas świąt pomyśleć o autorach tych niepowtarzalnych kartek.

**■ www.itschristmas.com**

Pod tym adresem znajdziesz bardzo dużo kartek świątecznych. Naprawdę jest w czym wybierać. Są Mikołaje, renifery, choinki, prezenty i jeszcze mnóstwo innych śmiesznych bądź poważnych kartek. Nie pożałujesz wizyty na tej stronie.

**■ http://axxw.hypermart.net/**

Ciekawą propozycją jest serwis „Awangarda XX Wieku", na którym można wybierać spośród naprawdę niebanalnych pocztówek. Ponadto autorzy strony zainstalowali usługi dodawania podkładów muzycznych, koloru, tła i tekstu. Jeżeli szukasz profesjonalnie i ze smakiem przygotowanych pocztówek, to powinieneś tutaj zajrzeć.

**■ http://www.sklepunicef.pl**

Bardzo interesująco wygląda również serwis Unicefu. Można tutaj kupić (niestety, trzeba zapłacić) papierowe kartki z logo tej organizacji. Wpłacone pieniądze będą jednak przeznaczone na pomoc potrzebującym dzieciom z całego świata. Święta to czas prezentów, może warto przeznaczyć kilka złotych z kieszonkowego i wspomóc tę międzynarodową organizację...

**■ http://web4.ynot.com/ jp.ynot.com/client/galaxmn/index.html**

To propozycja dla wytrwałych i pomysłowych. Jest to strona, na której znajdują się internetowe kartki... tyle, że po japońsku. Naprawdę bardzo trudno wysłać kartkę z tego serwera, zwłaszcza jeżeli nie zna się języka. Pomyśl jednak, jakie zdumienie wywoła kartka z takimi życzeniami.

**■ Inne serwery ze świątecznymi kartkami w Polsce**

http://www.apator.torun.pl/cards/card.html
http://www.pascal.dabrowa.pl/swieta
http://kartki.ii.com.pl/
http://kartki.onet.pl
http://kartki.wp.pl

**■ Serwery za granicą**

http://members.iweb.net.au/~kaz/kartki.htm
http://www.e-cards.com
http://cards.webshots.com/
http://www.albi.cz/




*http://kartki.onet.pl to jedna ze świątecznych propozycji. Jest tu naprawdę duży wybór kartek, które na pewno ucieszą twoich znajomych*













Tekst: Alexander Wincierek; wykorzystano materiały portali Wirtualna Polska – www.wp.pl oraz Onet – www.onet.pl; Zdjęcia: Paweł Sonnenburg FotoStudio; Ubrania do sesji zdjęciowej wypożyczył sklep DIVERSE, Warszawa ul. Chmielna 11

# Święta tuż, tuż

**www.itschristmas.com**

Święta Bożego Narodzenia są czasem szczególnym. Spotykamy się z bliską i daleką rodziną, obdarowujemy prezentami, zawsze jest wtedy ciepło i miło.

Jeżeli chcesz zaskoczyć swoich krewnych znajomością nietypowych zwyczajów świątecznych, przygotować jakąś wyszukaną potrawę lub zaśpiewać nieznaną kolędę, zajrzyj do Internetu na stronę **www.itschristmas.com.** Znajdziesz tam bardzo dużo różnych przydatnych informacji. Autorzy strony radzą na przykład, jak najładniej udekorować choinkę i jak dobrać odpowiedni prezent. Jest tutaj wszystko, co w jakiś sposób łączy się ze świętami, od świątecznych puzzli do gier ze Świętym Mikołajem w roli głównej.

Szkoda tyko, że choinka jest sztuczna, ale autorzy strony już nad tym pracują









# Miś o bardzo małym rozumku

**www.pooh.iq.pl**

Lubicie Kubusia Puchatka? A kto nie lubi! Wiele interesujących informacji i gadżetów z sympatycznym misiem znajdziecie właśnie na tej stronie.

Bez wątpienia najlepsza jest tutaj książka on-line z pierwszymi przygodami Puchatka (oryginalna angielska wersja). Są również teksty piosenek z serialu i filmów, multimedia (czyli wygaszacze, tapety i inne śmiesznostki), trochę muzyczki do pobrania, galeria zdjęć oraz puchatkowy webring. Strona ciągle się rozwija i niedawno wzbogaciła się o czat.

Tak na marginesie, to Internet jest tym, co tygrysy lubią najbardziej.



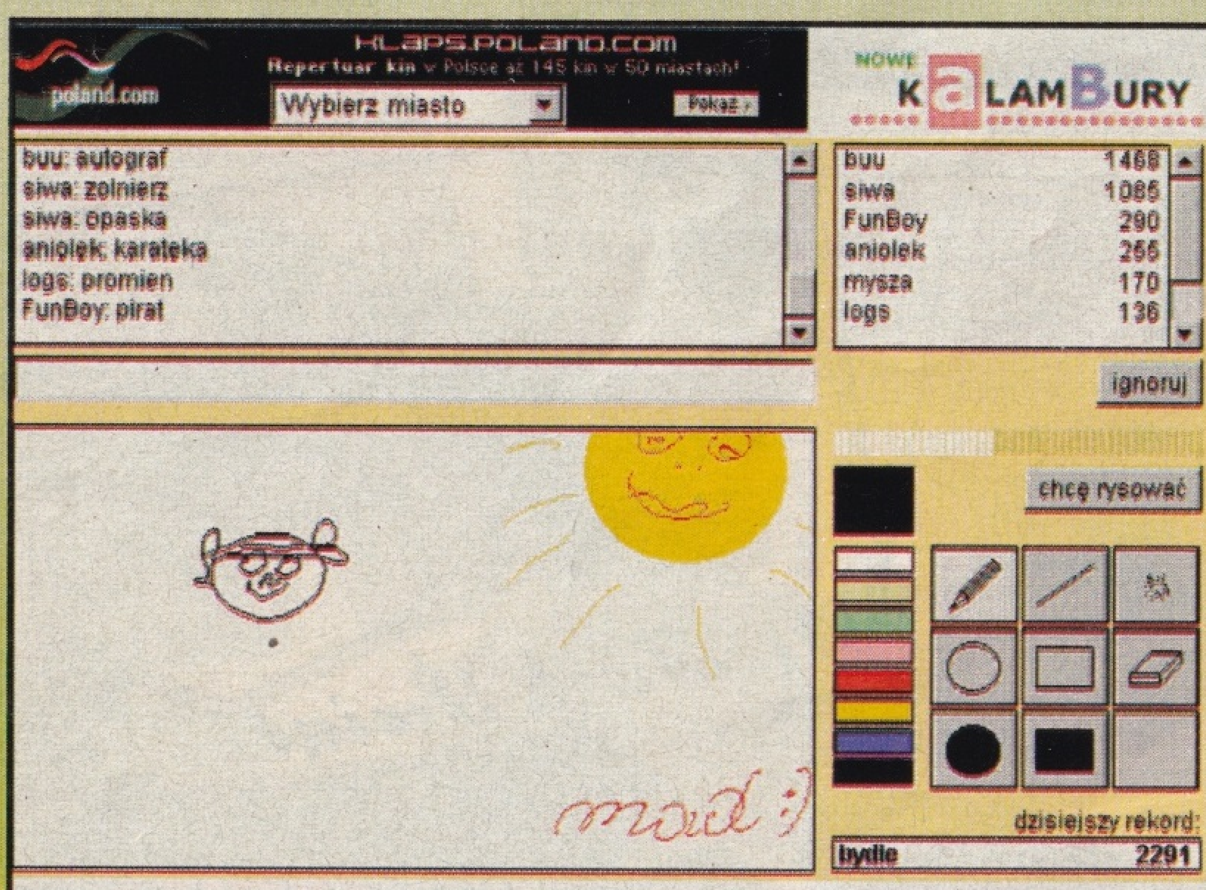



# Co to jest?

**www.kalambury.fun.pl**

Kalambury są świetną, odprężającą zabawą. Pozwól więc swoim szarym komórkom na odrobinę gimnastyki. Zasady są proste, ktoś rysuje jakieś bohomazy, a ty musisz odgadnąć, o co mu chodzi. Jeżeli najdzie cię taka ochota, sam również możesz trochę pobazgrolić. Kto pierwszy, ten lepszy, za poprawną odpowiedź dostajesz punkty, którymi możesz się później chwalić znajomym. A jeżeli będziesz naprawdę dobry, może znajdziesz swój pseudonim na liście najlepszych graczy.

Zabawa ma jednak jedną „wadę" - bardzo wciąga. Bywa to niebezpieczne, zwłaszcza dla twoich rachunków telefonicznych.




# Gra orkiestra

**www.wosp.org.pl**

Już 7 stycznia odbędzie się IX finał Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy. Tym razem zagra ona dla noworodków i niemowląt. Pieniądze będą jak zwykle zbierane w całej Polsce, a Wielki Finał będzie transmitowany również w Sieci.

W Internecie pod adresem www.wosp.org.pl można znaleźć wyczerpujące informacje na temat tego i poprzednich finałów Orkiestry oraz działalności fundacji. Jest tu także coś do obejrzenia i posłuchania, a witryna jest bardzo kolorowa i na pewno warto ją odwiedzić.

Na stronie znajduje się również formularz dla osób, które chciałyby zostać wolontariuszami i pomagać Jurkowi Owsiakowi w zbieraniu pieniędzy.








# Zostań Świętym Mikołajem

**www.mikolaj.zielona.pl**

Drodzy czytelnicy! Bycie Świętym Mikołajem to bardzo ciężka praca. Trzeba dotrzeć w każdy najdalszy zakątek świata i na czas dostarczyć prezenty. A przecież doba ma tylko 24 godziny, Ziemia zaś jest ogromna. Dlatego, jeżeli chciałbyś pomóc Świętemu i trochę go wyręczyć w pracy, zajrzyj na stronę www.mikolaj.zielona.pl.

Bo co tak naprawdę czyni Mikołaja Mikołajem? Oczywiście strój. Jeżeli chcesz zostać etatowym Mikołajem, możesz kupić sobie taki komplecik właśnie na tej stronie. Wystarczy jeszcze tylko nieco obniżyć głos, nauczyć się wymownego pohukiwania i już. Jesteś Świętym Mikołajem! Pamiętaj, że prezenty daje się tylko grzecznym dzieciom, jeżeli więc twój młodszy brat grzebał ci przy komputerze, to daj mu rózgę.









## Szare, bure i pstrokate

**www.petcat.co.uk**

Jeżeli marzysz o ślicznym, malutkim i puszystym kotku, ale jesteś uczulony na sierść lub twoja mama kategorycznie nie zgadza się na zwierzaka w domu, to nie pozostało ci nic innego jak wyhodować sobie wirtualnego kociaka. Pod adresem **www.petcat.co.uk** czekają na ciebie dziesiątki różnych, małych, dużych, łaciatych i pstrokatych pupilków. Wystarczy nadać imię ulubieńcowi i po kilku chwilach masz swojego kotka, o którego od tej pory będziesz musiał dbać jak o prawdziwego. Taki wirtualny pieszczoch jest świetnym gwiazdkowym prezentem, który możesz sprawić sobie sam.

## Zakażony komputer

**www. wirucpc.gold.pl**

Twój komputer znów odmówił posłuszeństwa, kolejny raz musisz instalować Windows, straciłeś ulubione MP3 albo inne cenne dane. Skąd my to znamy? Oczywiście wszystko wina obrzydliwego wirusa.

A wystarczyło zajrzeć do Internetu na stronę **wiruspc.gold.pl**, aby zabezpieczyć się przed zagrożeniem. Znajdziesz tu niemal wszystko, co może dotyczyć wirusów i sposobów ochrony przed nimi. Wiruspc można również zaprenumerować, wtedy do twojej skrzynki będą regularnie wpływać wiadomości o nowych wirusach grasujących w Sieci. Naprawdę warto przeczytać i zabezpieczyć się.

## Małe, a cieszy

**www.google.com**

Jesteś zapalonym miłośnikiem komputerów. Tworzysz własne strony WWW. Pamiętaj, że możesz zmieniać ich wygląd w zależności od humoru, upodobania czy nadzwyczajnych okazji, np. nadchodzących Świąt. Staną się dzięki temu weselsze i na pewno bardziej oryginalne. A jeśli zabraknie ci pomysłu, jak to zrobić, zajrzyj na stronę wyszukiwarki Google. Były już hallowinowe dynie i grabienie jesiennych liści. Ciekawe, co twórcy strony szykują na Gwiazdkę.

## Badanie świata

**www.planetproject.com**

W Sieci rozpoczęło się największe w historii świata badanie poglądów i opinii mieszkańców naszej planety. Korzystając z możliwości Internetu, naukowcy chcą stworzyć model przeciętnego mieszkańca Ziemii początku XXI wieku. Po zarejestrowaniu się na stronie **www.planetproject.com** możesz wypełnić kilkanaście ankiet dotyczących np. twoich przekonań, upodobań oraz innych mniej lub bardziej niezwykłych rzeczy. Do tej pory w badaniu wzięło udział kilka milionów osób ze wszystkich krajów, gdzie tylko dociera Sieć.

Jak się okazuje, nasi rodacy na tle innych krajów prezentują się całkiem nieźle. Pod względem poczucia szczęścia zajmujemy jedno z wyższych miejsc. Nie ma, jak nieustające poczucie zadowolenia z samych siebie...

## Mumia powraca!

**www.themummy.com**

Niedawno uruchomiono stronę internetową filmu THE MUMMY RETURNS, a później pojawił się zwiastun filmu. Co o nim wiadomo? Po pierwsze, akcja będzie rozgrywać się dziesięć lat po wydarzeniach pokazanych w pierwszej Mumii. Poza tym zobaczysz znanych już bohaterów: państwo O'Connel (tak, to już małżeństwo + synek), strażników pustyni z ich przystojnym wodzem na czele oraz tytułowy czarny charakter, czyli mumię o imieniu Imhotep. Film będzie obfitował w sceny bitewne, pościgi i gonitwy w Londynie, no i oczywiście przygody w Egipcie.

## Wszystko o randkach

**www.adolescentadulthood.com**

Jesteś nieśmiały, nie wiesz, jak poderwać dziewczynę/chłopaka, nie potrafisz się całować, jesteś nudny i nie możesz zdobyć przyjaciół? No cóż, bywa i tak. Ale nie martw się, na szczęście jest Internet i strona www.adolescentadulthood.com, dzięki której możesz zaradzić tym i innym dręczącym cię problemom.

Tutaj nauczysz się, jak podrywać i rzucać swoich partnerów. Jak dobrze opowiadać kawały, jak się umawiać, żeby nie dostać kosza i wielu, wielu innych rzeczy.

Możesz również zapisać się i otrzymywać darmowy poradnik podrywacza, dzięki niemu będziesz zawsze na bieżąco z najnowszymi technikami flirtowania. Udanych łowów.

## NAJLEPSZE STRONY WWW - SKLEPY SPORTOWE

**Gdzie kupić sprzęt sportowy na zimę? Może w Internecie...**

Sklep narciarski www.ski.com.pl ★★★★★★

Świstak www.swistak.com.pl ★★★★★☆

Alpinizm www.alpinizm.pl/sklep ★★★★☆☆

Wikom www.wikom.com.pl/sklep ★★★★☆☆

PM Sport http://pmsport.atomnet.pl ★★★★☆☆

# Bezpieczne zakupy

**Okres przedświąteczny to wzmożony czas zakupów, część z nich na pewno zostanie dokonana poprzez Internet z wykorzystaniem kart kredytowych. Czy jest to bezpieczne?**

Przeglądając ofertę zachodnich sklepów internetowych, co jakiś czas napotykasz towar, którego nabycie w naszym kraju nie jest możliwe. Dotyczy to przede wszystkim książek, płyt i gier komputerowych, których wybór w polskich sklepach nie jest aż tak bogaty. Dlatego, mimo licznych obaw, wiele osób decyduje się na zakup wymarzonej pozycji w zagranicznym sklepie, gdzie trzeba użyć metod płatności bardziej nowoczesnych niż popularne w Polsce pobranie pocztowe.

## Magiczne karty

W zachodnich sklepach pozostaje ci jedynie posłużyć się kartą płatniczą. W grę wchodzą oczywiście tylko Visa lub MasterCard/Eurocard. Przez Internet w żaden sposób nie zapłacisz kartami przeznaczonymi tylko do użytku w bankomacie, takimi jak Maestro czy Visa Electron. Aby dokonać płatności, należy wypełnić kwestionariusz z danymi znajdujący się na danej stronie WWW. I tu pojawia się niebezpieczeństwo. Ujawnienie numeru twojej karty może doprowadzić do sytuacji, w której ktoś niepowołany „wyczyści" ci konto, zamawiając dla siebie towary, a podając twój numer karty. Oczywiście taka sytuacja taka jest tylko czysto hipotetyczna. Większość liczących się serwisów internetowych (w tym sklepy, strony banków) przesyłając dane korzysta z bezpiecznych trybów wymiany informacji. Gdy przechodzisz do części strony WWW, w której musisz podać tajne dane, przeglądarka automatycznie przełącza się na stosowny tryb. Można to zauważyć w linijce adresu, gdzie standardowe „http" zmienia się na oznaczające bezpieczne połączenie „https". W Internet Explorerze o rozpoczęciu bezpiecznego połączenia informuje cię także znajdująca się na dolnej listwie ikonka w kształcie kłódki. Zanim rozpoczniesz szaleństwo sieciowych zakupów, warto także sprawdzić, jakiego klucza szyfrującego używa twoja przeglądarka. W Internet Explorerze najprościej jest to zrobić, wybierając opcję „Informacje" z menu „Pomoc". Bezpieczeństwo zapewnia 128-bitowe szyfrowanie. Jeśli twoja przeglądarka obsługuje jeden ze starszych standardów (40 lub 52 bity), powinieneś rozejrzeć się za jej nowszą wersją lub dokonać uaktualnienia poprzez Sieć.

Proszę o wystawienie
Faktury VAT (i jednocześnie upoważniam Was do wystawienia jej bez mojego podpisu)
Rachunku uproszczonego
(prosimy o wypełnienie jeśli dane do faktury/rachunku są inne od danych zamawiającego.) W przypadku firm, konieczne jest podanie numeru NIP.
Firma:
Imię:
Nazwisko:
Ulica i numer:
Kod pocztowy:
Miasto:
Kraj:
NIP:
UWAGA: Ponieważ obecnie przesyłanie danych o karcie kredytowej za pośrednictwem Internetu może spowodować, że informacje te trafią do osób trzecich, prosimy o przesłanie danych o karcie (rodzaj karty, Imię i Nazwisko właściciela, numer, datę ważności, ilość zamawianego towaru wraz z jego ceną, numer telefonu i podpis właściciela) - faksem pod numer 0-58 434 10 53, gwarantujemy jednocześnie pełną poufność.

*Nawet duże polskie sklepy wybrały mniej nowoczesne, ale za to bezpieczne wyjście. Dane karty podajesz po prostu przez telefon...*

Zip Code Country
Phone (Area Code)
Fax (Area Code)
Email

Credit Card Information:
If you do not wish to include your credit card number simply fax or mail your order. Our server is secured for your protection.
Credit Card #
Name on Credit Card
Type: Mastercard Visa AMEX Discover
Exp Date
Send this Order | Clear this form

*A niektórzy zagraniczni sprzedawcy w ogóle nie przejmują się kwestią zabezpieczeń – po prostu ich nie stosują...*

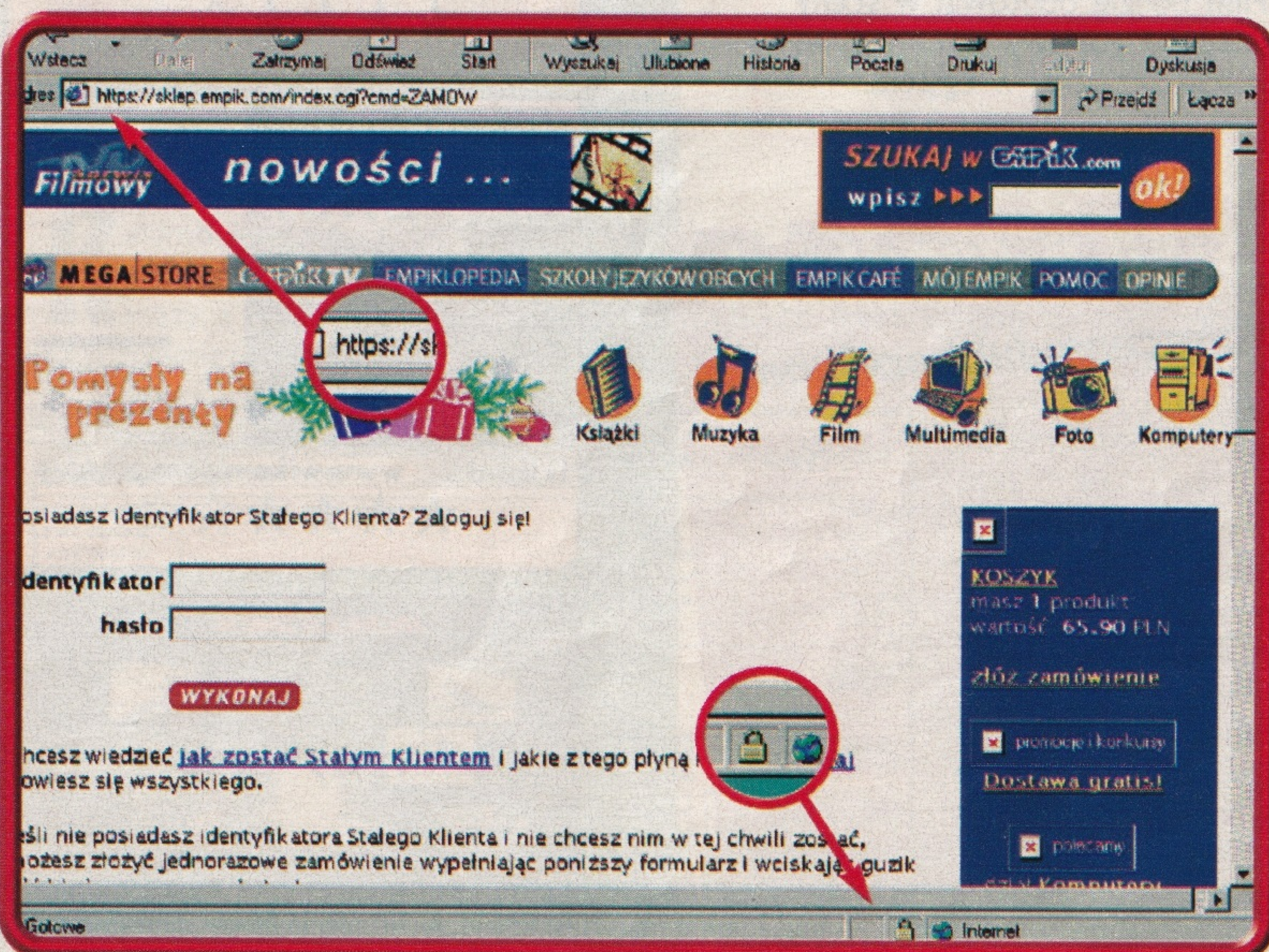
## Między nami szyfrantami

Bezpieczeństwo przesyłania danych pomiędzy tobą a sklepem internetowym polega na ich szyfrowaniu. Wykorzystuje się do tego specjalny protokół SSL. Każdy stosujący go serwer posiada swój specyficzny kod zwany kluczem publicznym, przyznawany mu przez specjalny urząd certyfikacyjny. Przy połączeniu z wykorzystaniem protokółu SSL przeglądarka, wykorzystując klucz publiczny serwera sklepu, generuje losowo drugi klucz, według którego szyfrowane są tajne informacje. Zastosowanie podwójnego kodowania znacznie zwiększa bezpieczeństwo przesyłania danych i ogranicza do minimum szansę ich utraty czy przechwycenia przez niepowołane osoby.

Przy zakupach w Sieci warto jednak często sprawdzać transakcje dokonywane na koncie. Mimo niewielkiej szansy utraty numeru karty zawsze należy liczyć się z taką możliwością. Szybkie wykrycie podejrzanych zakupów pozwoli ci uniknąć strat, a zmiana karty, a co za tym idzie, jej numeru, zabezpieczy przed dalszymi problemami.

## Jednorazowe karty?

Nowym pomysłem na sieciowych złodziei są... jednorazowe karty płatnicze. Niestety, na razie nie są one u nas dostępne, lecz być może wkrótce to się zmieni. Na czym polega ich działanie? To proste – jedną kartą można zapłacić tylko raz, a potem staje się ona nieważna. Nawet jeśli



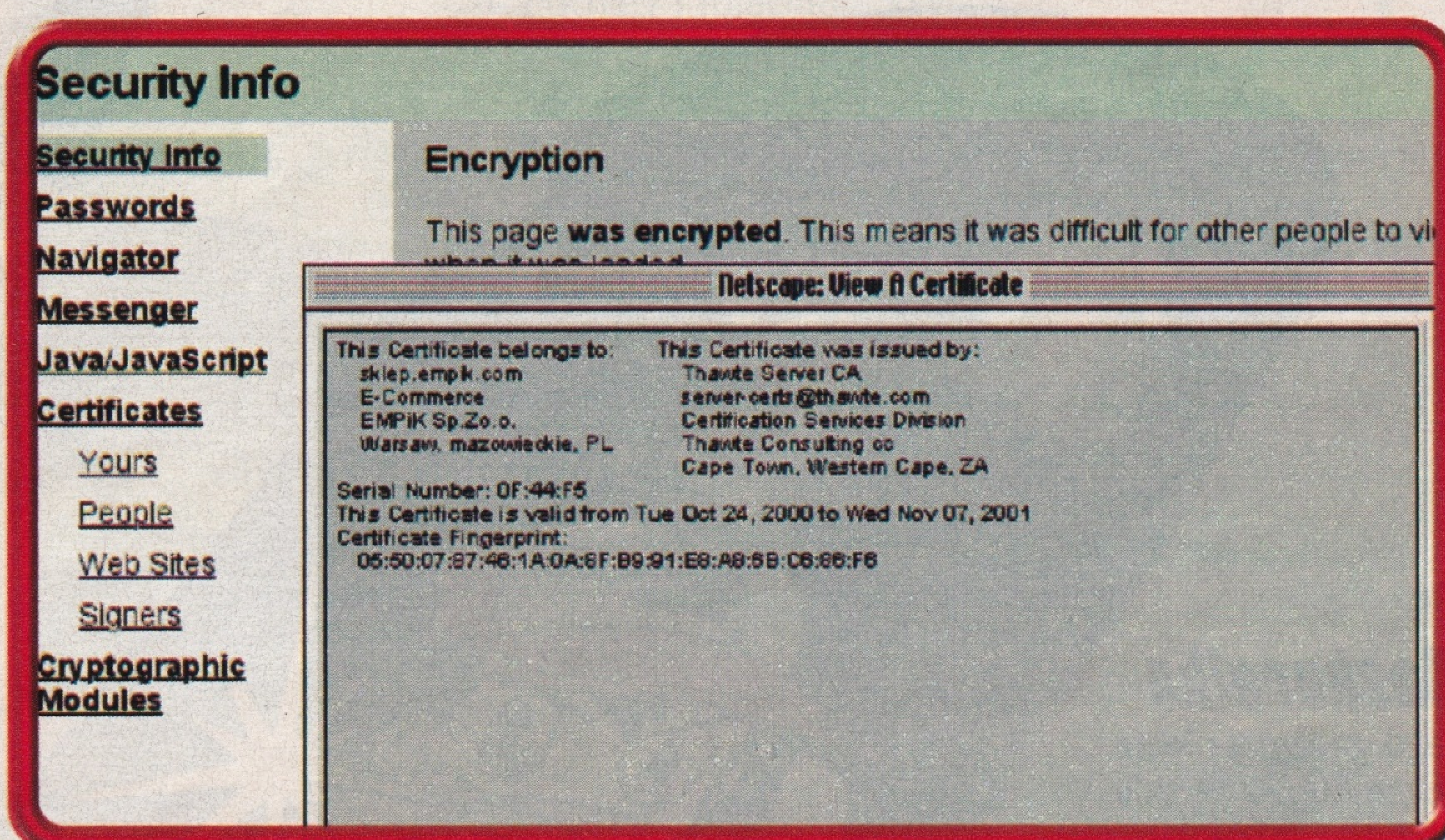

*Jeden rzut oka na ekran i już wiesz, czy połączenie z danym sklepem jest szyfrowane, a co za tym idzie, teoretycznie bezpieczne*

## TiPSY
### O tym się nie pamięta

Kolorowe towary w sieciowych sklepach niewątpliwie kuszą swoim bogactwem. Pamiętaj jednak, że zakupy w Internecie mają też swoje minusy. Najgorzej jest z rzeczami, które nosisz na sobie... Reklamacja złego rozmiaru butów, koszulki czy najnowszego dresu Nike (model niedostępny w Europie, po prostu odlot!) może być czasochłonna i pochłonąć dodatkowe, znaczne koszty przesyłki.
Również sprzęt elektroniczny w niektórych krajach jest zasilany innym napięciem, więc – aby działał w Polsce – trzeba go przerobić. Warto zwracać uwagę na takie drobiazgi, gdyż za niewiedzę można sporo zapłacić...

# w Internecie?




*Użytkownicy Netscape'a mogą zobaczyć, kto (i co ważniejsze – komu) wystawił certyfikat bezpieczeństwa. W tym celu wystarczy kliknąć w symbol kluczyka pojawiający się na dole ekranu*




ktoś zdobędzie jej numer, to i tak nie będzie w stanie już niczego kupić.

Na trochę inny pomysł zabezpieczania się przed oszustami wpadły polskie banki. Zamierzają one wkrótce wydawać tzw. wirtualne karty płatnicze, służące wyłącznie do obsługi zakupów w Sieci. Dodatkowo transakcje dokonywane nową kartą będą zawierane z użyciem nowego systemu zabezpieczającego dane CVC2/CVV2.

## TiPSY

### Przyjazne banki

Postanowiliśmy sprawdzić, które z banków mają przygotowane plany działania w wypadku kradzieży danych karty klienta.

★★★ **Handlobank:** dostępne karty VISA oraz MasterCard/Eurocard. Bank dysponuje możliwością sprawdzenia dokonanej transakcji i uznania reklamacji (oczywiście w uzasadnionych przypadkach).

★★★ **Citibank:** dostępne karty VISA. Bank sprawdza reklamację klienta i w wypadku udowodnienia, że kto inny użył karty, rozpatruje reklamację.

★★★ **PKO BP:** dostępne karty VISA i MasterCard/Eurocard. Bank może skontrolować wykonaną transakcję i uznać reklamację.

★★★ **Fortis Bank Polska S.A.:** dostępne karty VISA. Bank może sprawdzić transakcję i uznać reklamację.

★★☆ **BPH.:** dostępne karty VISA oraz MasterCard/Eurocard. Bank dysponuje możliwością sprawdzenia transakcji i uznania reklamacji w uzasadnionych przypadkach, jednak straty w wysokości do 200 złotych ponosi klient.

☆☆☆ **Bank Śląski.:** dostępne karty VISA oraz MasterCard/Eurocard. Klient ponosi całe ryzyko zakupów w Sieci!

## Gdy nie ma zabezpieczeń

Niestety, część sklepów w Sieci, zwłaszcza tych mniejszych, nie ma możliwości ochrony danych wysyłanych przez klienta. Nie oznacza to, że musisz zrezygnować wtedy z zakupów. W większości wypadków możesz umówić się ze sprzedawcą (korzystając z poczty elektronicznej), że numer swojej karty oraz dane podasz w inny sposób – np. przez telefon albo faxem. Ta metoda jest, co prawda, trochę droższa (połączenie telefoniczne np. z USA kosztuje trochę pieniędzy), ale za to masz większą pewność, że nikt nie skorzysta ze wszystkich twoich oszczędności.

Trochę inaczej wygląda to w wypadku polskiego handlu sieciowego – płatność kartą cały czas jest traktowana jako ciekawostka. Zazwyczaj zamawiasz towar i płacisz dopiero przy odbiorze na poczcie. W tym przypadku zacofanie jest atutem...

## INFO

### Dodatkowe koszty

Większość kupujących w Sieci zdaje sobie sprawę, że do ceny wyświetlanej na ekranie monitora zazwyczaj trzeba doliczyć dodatkowe opłaty. Przeważnie są to koszty dostarczenia towaru i o ile w zamówieniach krajowych nie są one wysokie, to w przypadku zakupów z zagranicy mogą znacznie podnieść cenę towaru. Nie każdy wie o tym, że część towarów pochodzących spoza naszego kraju podlega opłatom celnym. Dotyczy to przesyłek o wartości powyżej 70 Euro. Jeśli zakupiony towar mieści się w tej sumie, możesz spać spokojnie, urząd celny nie powinien nic od ciebie chcieć. Paczki o wartości 70-210 Euro podlegają ryczałtowej opłacie celnej w wysokości 3,5% ich wartości. Do całej sumy niestety należy doliczyć także nieśmiertelny podatek Vat według stawek dla określonego typu produktu (książki nadal 0 %). Powyżej 210 Euro opłaty dokonuje się już według normalnych stawek celnych. Co ciekawe, opłaca się zamawiać produkty w krajach Unii Europejskiej – kupując w sklepie internetowym znajdującym się na terenie UE nie musisz płacić cła, a tylko podatek Vat.
Oczywiście może się zdarzyć, że paczki w ogóle nie trafią do oclenia – wszystko zależy od twojego szczęścia...

## Stało się, co robić?!

Część banków wydających karty płatnicze podchodzi ze zrozumieniem do kłopotów okradzionych klientów. Po bardzo dokładnym sprawdzeniu podejrzanego zakupu pechowiec zazwyczaj otrzymuje zwrot skradzionych pieniędzy (całe szczęście zwykle można prześledzić losy zamówienia i udowodnić, że to Johny Burgler kupił towar, korzystając z numerów karty Jana Kowalskiego). Oczywiście klient musi udowodnić, że zachował podstawowe wymogi bezpieczeństwa – czyli np. nie wysyłał zamówienia i numeru karty zwykłą pocztą e-mail, lub – co bardziej prawdopodobne – nie skusił się na superofertę nieistniejącego sklepu.

Internetowe zakupy są ciekawą odmianą przy zawsze przed świętami zatłoczonymi supermarketami. Pamiętaj jednak, że pewne towary muszą kosztować odpowiednio dużo i gdy zobaczysz w Sieci ofertę np. nowiutkiego Pentium 4 za 15 dolarów, to nie sięgaj od razu po kartę kredytową. Ogromny wybór towarów w internetowych sklepach zachęca też do kupowania w nich gwiazdkowych prezentów. Chcąc kupić w Sieci jakiś upominek, trzeba jednak się pospieszyć. Święta tuż, tuż, a realizacja zlecenia może trwać dosyć długo – nawet kilka tygodni.

**Tekst: Krzysztof Adamczyk, R.J., „Yackoo!"; Zdjęcia: Paweł Sonnenburg FotoStudio, Ubrania do sesji udostępnił sklep DIVERS, Warszawa ul. Chmielna 11**

# Poké

**Jak zarobić na Pokemonach? To znaczy, jak zarobić na nich nieprzyzwoitą ilość pieniędzy? To proste! Trzeba zrobić z nimi deskorolki, pluszaki i tatuaże...**

### Krótkofalówka

Chociaż nie działa na duże odległości i nie zastąpi ci komórki, to dzięki niej porozumiesz się z innymi miłośnikami Pokemonów. W komplecie jest model z uroczym Pikachu i podstępnym Meowthem.

Cena: 95,90 zł

### Breloczek

Doskonały dodatek do kluczy, których na pewno teraz nie zgubisz. Do tego po delikatnym poruszeniu zaczyna świecić!

Cena: 19,90 zł

### Deskorolka

Tego gadżetu niestety nie kupisz w sklepach w Polsce (przynajmniej na razie). Jeżeli jednak masz możliwość zamówienia go (albo wersji z Pikachu) przez Internet, to na stronie www.amazon.com jest teraz wiele atrakcyjnych świątecznych zniżek!

Cena: 10 dolarów

### Wyrzutnia

Być może wygląda na nieco skomplikowaną, ale to prosta gra, która umili ci niejeden wieczór. W zestawie jest wyrzutnia, żetony i 3 figurki Pokemonów.

Cena: 36,70 zł

### Stempelki

Teraz możesz umieścić swoich ulubieńców wszędzie! Radzimy jednak nie stemplować ukochanego obrusa mamy.

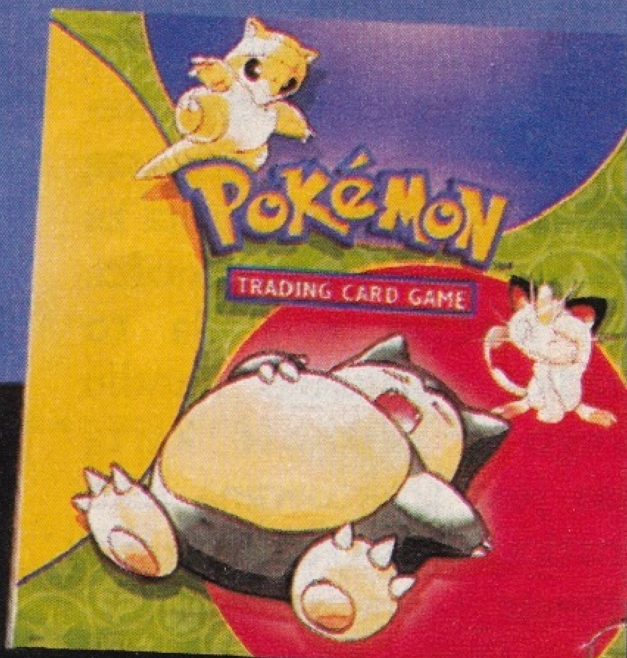
Cena: 22,70 zł

## ROZRYWKA NA ZIMĘ

### Gra karciana

Karty z ładymi obrazkami Pokemonów. Na początku zabawy zasady mogą sprawić ci trochę trudności, ale na pewno szybko je opanujesz. W każdym zestawie możesz trafić na inne karty!

Cena: zestaw podstawowy 36 zł, zestaw uzupełniający 11,85 zł




### Strój na Karnawał

Przebranie jak znalazł na bal sylwestrowy. Rzecz w tym, że w Polsce nikt nie chce zająć się taką modą. Można więc sprowadzić ubranko przez Internet albo zamówić je u krawca (będzie taniej).



**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy HASBRO możecie wygrać pokemonowe zabawki i gadżety. Nagrody rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85).

### Aparat fotograficzny

Teraz nie tylko szybko zrobisz zdjęcie, ale pojawią się na nim też śliczne Pokemony. Bardzo dobry prezent dla początkujących pikafotografów.
**Cena: 50 zł**




### Pikaplecak

Puchaty i mięciutki! Wygląda (i nosi się) wręcz rewelacyjnie. Jego jedyną wadą jest to, że więksi miłośnicy Pokemonów mogą nie wcisnąć się w paski, ale można go nosić jako torebkę.
**Cena: 108,90 zł**









### Pokemon Pikachu

Czy pamiętasz Tamagotchi? Wirtualnego pupila, o którego musiałeś zadbać? Teraz możesz zająć się ulubionym Pokemonem, czyli Pikachu. Gierka może być miłą rozrywką dla osób, które skończyły wersję na GBC.
**Cena: 114,90 zł**




### Yo-Yo

Taka zabawka ma prawie same zalety. Po pierwsze, są na niej Pokemony. Po drugie, na jej bokach znajdują się świecące diodki. No i po trzecie, zabawka wydaje z siebie dźwięki! Wady? Trzeba nauczyć się bawić yo-yo.
**Cena: 35,99 zł**

### Lizaki

Taki lizak to niby nic rewelacyjnego, gdyby nie jedno „ale"... Domyślasz się, o co chodzi? Oczywiście o figurkę milusiniutkiego Pokemona, który zamieszkał na szczycie lizaka. Ojej, zrobiło się słodko.
**Cena około 20 zł**

### Pokemon Monopoly

Zamiast kupować zwykłe domki i hoteliki w klasycznym Monopoly, będziesz mógł wyruszyć po kolorowej planszy w podróż z Ashem i jego kolegami (oraz Pokemonami, oczywiście). Gra pojawi się na półkach sklepowych w 2001 roku







### Nalepki i tatuaże

W Polsce można kupić wiele odmian różnych nalepek. My polecamy ci naklejki, które umieściliśmy w naszym kalendarzu (jego cena to 11 zł)

## INFO

**Gdzie na zakupy?**

- Prawie wszystkie opisywane produkty możesz kupić w Polsce bez większego problemu (chyba że nagle tłum oszalałych Mikołajów zapragnie wykupić wszystko, co jest związane z Pokemonami).
- Na zakupy najlepiej udać się do dużych sieci supermarketów. Odwiedź takie sklepy jak Auchan, Billa, Carrefour, Geant, Hit, Hipernova, Jumbo, Leclerc czy Tesco. Podane przez nas ceny są najniższymi, które znaleźliśmy.
- Przed Świętami również wiele stron internetowych oferuje bardzo atrakcyjne promocje. Polecamy popularną stronę www.amazon.com (lub jej angielską wersję www.amazon.co.uk).
- Przeczytaj jednak wcześniej artykuł w tym numerze na temat bezpieczeństwa zakupów przez Internet (na stronach 68-69).

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina; Zdjęcia: materiały prasowe Hasbro

# DRAGON BALL



CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! możecie wygrać kasety wideo z przygodami bohaterów serii Dragon Ball. Nagrody rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym Wielkim Świątecznym Konkursie (szczegóły na stronach 84-85).

**Do dyspozycji masz kilkadziesiąt gier o DRAGON BALL! Nie wiesz, jakie wybrać? Zapraszamy na wspólną wycieczkę po ostatnich 15 latach – czasie DRAGON BALL**

## Teleportacja: Jak zdobyć ulubione gry

Jeżeli nie masz znajomości w USA albo w Japonii, to ze zdobyciem LEGALNYCH gier możesz mieć małe problemy. DragonBall uczy jednego: nie ma rzeczy niemożliwych. Więc tutaj także, jeżeli tylko odrobinę się postarasz, osiągniesz swój cel. Do dyspozycji masz przecież bogate zasoby Internetu. Swoje poszukiwania powinieneś rozpocząć od oficjalnej strony DB, a jeżeli nie przyniesie to efektów, spróbuj na jednej ze stron z gadżetami anime, a w ostateczności na stronie producenta. Dobre rezultaty daje także zamieszczenie ogłoszenia na forum fanów DragonBalla, jak również popytanie na kanałach IRC. Wówczas za niewielkie pieniądze (albo w ramach wymiany) możesz zdobyć to, czego szukasz. Tylko uwaga: w Polsce nie było oryginalnych gier na Nintendo NES (nawet w sklepach znalazły się nielicencjonowane wersje), więc uważaj! Nie można także pominąć sprawy emulatorów, które są pisane na platformę sprzętową komputera klasy PC, a i gier na nie w postaci romów w Sieci nie zabraknie. Problem w tym, że są one chronione prawami autorskimi, a co za tym idzie, przetrzymywanie ich na dysku dłużej jak 24 godzin, jest NIELEGALNE. Jeden dzień to i tak wystarczająco długo, abyś mógł zapoznać się z grą i podjąć decyzję o zakupie.

## Przeszłość, czyli czasy świetności DragonBalla na świecie



*Na samym początku gry o DB nie porażały oprawą graficzną...*

Nie da się ukryć, że największą popularność anime to zyskało pod koniec lat 80. i na początku 90. (w Polsce oczywiście dopiero teraz, ale wiadomo, jak to kiedyś w naszym kraju było). Wówczas programiści garściami czerpali z zasobów oferowanych przez dzieło Akiro Toryiamy. Już w 1986 roku powstała pierwsza gra na podstawie serialu. Nosi ona tytuł DRAGON BALL (jakżeby inaczej) i przedstawia młodego Goku (z ogonkiem!), który już od najmłodszych lat musi ratować swych przyjaciół. Nad produkcją nie ma co się rozpisywać, gdyż graficznie prezentuje się bardzo słabo, walka też jest przedstawiona w niezbyt naturalny dla gatunku sposób. Zapamiętać należy ją jednak jako pierwszą grę o DB i, jak się okazuje, jedną z niewielu platformówek. Jej producentem była japońska firma Bandai, a platformą 8-bitowa konsola Nintendo NES (swojego czasu bardzo popularna w Polsce, dziś do nabycia w cenie do 50 zł). Po sukcesie jedynki stworzono DRAGON BALL 2, DRAGON BALL BAC i DRAGON BALL BARC. Niewiele później, bo już w 1992 roku, Bandai wypuszcza kolejną wersję „Smoczych kul", tym razem serię Z. Powstały trzy gry ze znaczkiem Z. Wszystkie są swego rodzaju przygodówkami/rpg z elementami walki i karcianki. Trudno wyobrazić sobie takie połączenie, ale w efekcie świetnie zdało egzamin. Ostatnia seria DBZ ATTACK OF THE ANDROIDS na NES-a rozpoczyna się od Freeza Saga, a miejscem boju jest planeta Namek, następnie masz do czynienia z Cyborgami, Cell... Co będzie dalej, o tym już każdy fan doskonale wie. Generalnie, gry na NES-a potraktować należy jako klasykę i ciekawostkę.



*... i skupiały się głównie na elementach rpg i przygodówek*

## Rok 1992 i era konsoli Super NES

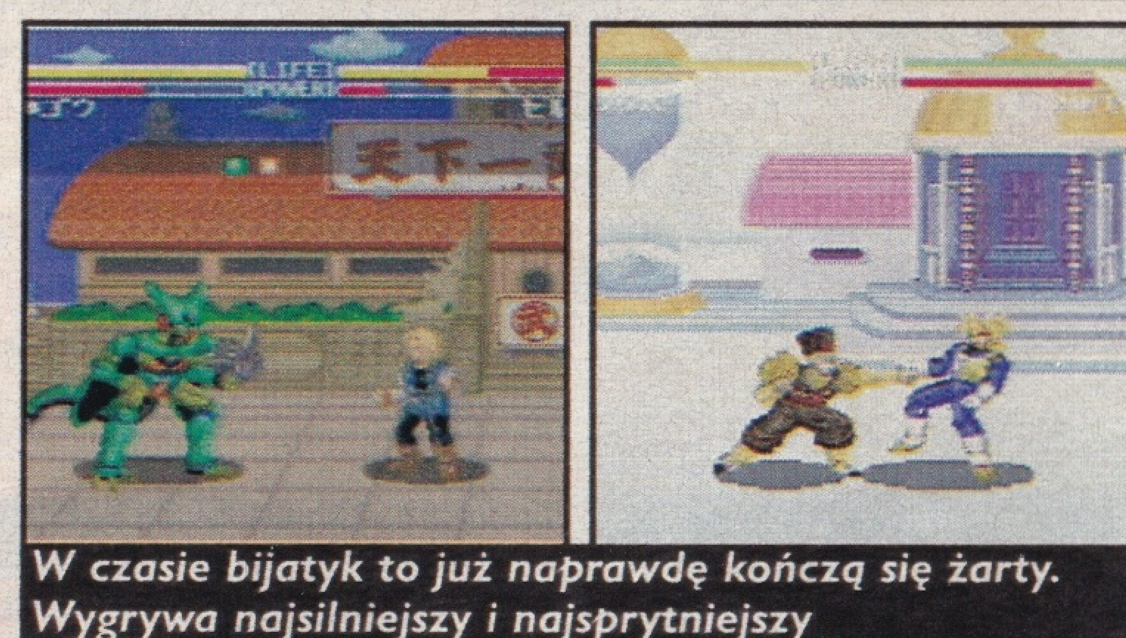
Wróć jednak do 1992 roku. Fani DRAGON BALL, zdejmijcie czapki z głów, bo oto pojawia się pierwsza (a w dodatku najlepsza rpg) gra na konsolę Super NES (16-bitowa konsola, unowocześniona wersja NES). Jej pełny tytuł brzmi DRAGON BALL Z SUUPAA SAIYA DENSETSU – LEGEND OF SUPER SAIYAN, czyli w tłumaczeniu na polski – Legenda Superwojowników. Pomimo dość słabej, nawet jak na konsolę SNES, grafiki, potrafi przykuć do monitora na długie godziny. Warto wspomnieć, że chronologicznie gra jest całkowicie zgodna z serialem. Takie granie daje naprawdę wiele frajdy, tym bardziej że zadbać musisz również o rozwój duchowy i fizyczny swoich bohaterów (a walczyć możesz wszystkimi z „ekipy" Songa).





*Uwaga! Oto nadlatuje trzmiel. Oj, to chyba nie owad! Tak, to nasz dzielny superwojownik!*

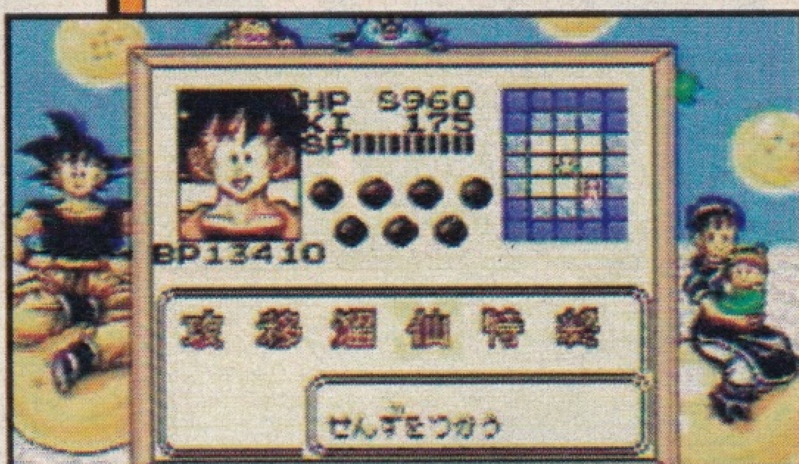
## Podróż w rok 1993



*W czasie bijatyk to już naprawdę kończą się żarty. Wygrywa najsilniejszy i najsprytniejszy*

Tym razem wehikuł zatrzymuje się w roku 1993. Przyniósł on dwie nowe produkcje. DB: SUPERBOUTUDEN 1 i DB: SUPERBOUTUDEN 2. Po raz pierwszy zdecydowano się odejść od pomysłu rpg/przygodówka, co zaowocowało pierwszą bijatyką z udziałem bohaterów z Dragona. Akcja „jedynki" rozgrywa się kilka lat przed Cell Game. Ciekawym rozwiązaniem jest wprowadzenie prawie nieograniczonej areny. Jeżeli postacie są zbyt daleko od siebie, to następuje podział ekranu. Walki odbywać się mogą zarówno na ziemi, jak i w powietrzu, a wachlarz ciosów, jakimi dysponują wojownicy, nie sprowadza się tylko do pojedynczych kopniaków czy uderzeń ręką.

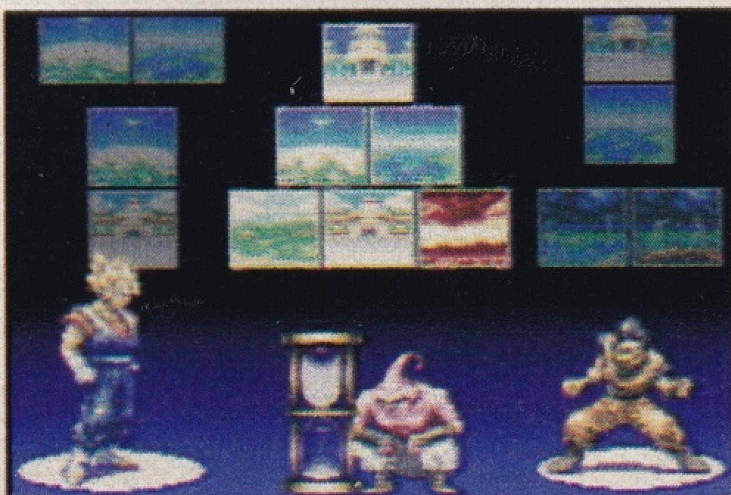
## Nastał rok 1994



Na GB też robiono gry o Smoczych jajach. Trzeba się tylko cieszyć

Tak grasz i grasz, aż tu nagle 1994 rok zawitał, a wraz z nim 3 kolejne dzieła Bandai. Trzecia część BOUTOUDEN. Obecnie jest to gra bardzo na czasie, gdyż fabuła opiewa ostatnią sagę DBZ: BUU. Tryb rozgrywki, jaki oferuje gra, to tylko turniej, ale warto wziąć w nim udział, choćby dlatego, że w miarę wspinania się po szczeblach turniejowego drzewka, przeciwnicy coraz lepiej walczą, co podnosi atrakcyjność gry. Innymi grami z tego okresu są: DBZ: BUU YU RETSUDEN i DRAGON BALL: GOKU HISHOUDEN. Warto tutaj odnotować, że pierwsza jest napisana na Segę, natomiast druga na GameBoya. Szczególnie ta ostatnia propozycja wydaje się dosyć ciekawa, gdyż prezentuje inne spojrzenie na walkę, a ponadto można pograć sobie na lekcjach czy w autobusie.

## Pora na rok 1996



Jak na tamte czasy, gra DB: HYPER DIMENSION wyglądała świtnie

Do 1996 roku powstały jeszcze: DRAGON BALL Z SUPER GOKU DEN – STORY, dosyć przyzwoity, wykonany na wysokim poziomie klasyczny rpg, rozgrywany podczas 23 Tenkaichi Budokai, gdzie Goku poznaje swoją przyszłą żonę – ChiChi, a także najlepsza bijatyka na konsole 16-bitowe DB: HYPER DIMENSION. Gra posiada też bardzo dobrą oprawę audiowiualną.

## Dragon Ball WWW

www.dragon-ballz.prv.pl
www.dragonball.com
www.theoparadise.com/dbz.htm
www.dragonballgames.ko.pl
www.dbzstore.com
www.etoys.com
www.goclick.com
www.gamefaqs.com

## Teraźniejszość – druga młodość DragonBalla



Seria Dragon Ball Z jest doskonałą bohaterką bijatyk

A teraźniejszość palmę pierwszeństwa przekazała konsoli Playstation. Powstało kilka fajnych gierek na PSX. Pierwszą z nich, godną zaprezentowania, jest DRAGON BALL FINAL BOUT. Gra jest bardzo podobna do serii Botouden, z tym że dodano trzeci wymiar. FINAL BOUT oferuje 3 tryby rozgrywki: battle mode, gdzie możesz zmierzyć się z komputerowym lub żywym przeciwnikiem; Tenkaichi Budokai (turniej) i The Build Up (gdzie można rozwijać wybraną postać).



No i co? Rzucasz mi wyzwanie? A masz taki ładny strój, jak ja?

Kolejną wartą uwagi grą na PSX jest tytuł DB: THE GREATEST DBZ LEGENDS. Co ciekawe, wydany on został równorzędnie na Playstation, a także na Segę Saturn. Z menu dostępnego w grze wybrać można następujące pozycje: Z Campaign (Story mode), VS Battle (bijatyka), SP Battle (dostępne dopiero po przejściu Campaign – swojego rodzaju ranking). Po wybraniu pierwszej pozycji będziesz miał do przejścia 8 plansz. I tak będą to: Vegeta's arrival, The Ginew Squad, Battle on Namek, Assault of the Artificial Humans, Cell's Challenge, Majin Buu's Creation, Battle of the Buus oraz Final Battle of the Z Fighters. W każdym z nich będziesz miał do wykonania inne zadanie, które jednak jest ściśle powiązane z fabułą DBZ. Dodatkowym atutem gry jest fakt, że w dowolnym momencie możesz zmienić wojownika, którym walczysz. W interesujący sposób rozwiązano PS Battle. Jest to jakby wykonywanie kolejnych misji, w których z góry ustalone są walczące ze sobą postacie, a ty musisz opowiedzieć się po jednej ze stron i wygrać.



Z innych PSX-owych produkcji warto przedstawić pierwszą jak dotąd grę dotycząca serii GT – DRAGON BALL GT – FINAL BOUT, a także DBZ: ULTIMATE BATTLE: 22 i DBZ GAIDENT – PLANS TO ELIMINATE THE SAYJANS, ukazującą nowych, niespotkanych dotąd bohaterów. Fabuła jest standardowa, ale gra może być naprawdę atrakcyjna dla przeciętnego gracza, gdyż jest po angielsku!

Czytając ten tekst, być może zastanawiasz się, dlaczego nikt nie zrobił dotąd gry na PC. Mylisz się, gry na PC są! Spece od PC poszli w kierunku QUAKE czy DIABLO, zapominając o tak świetnym temacie, jaki oferują „Smocze kule". Sytuację ratują jednak fani serialu, którzy łączą się w grupy i tworzą wizerunek pecetowego DragonBalla. Na stronie **www.theoparadise.com/dbz.htm** znajdziesz kilka zagranicznych, amatorskich produkcji. Obecnie niektóre są w wersji demo czy beta, ale zawsze daje to jakieś perspektywy na przyszłość...



Wszystkich przeciwników poznasz już na pierwszy rzut oka

## Świetlana przyszłość

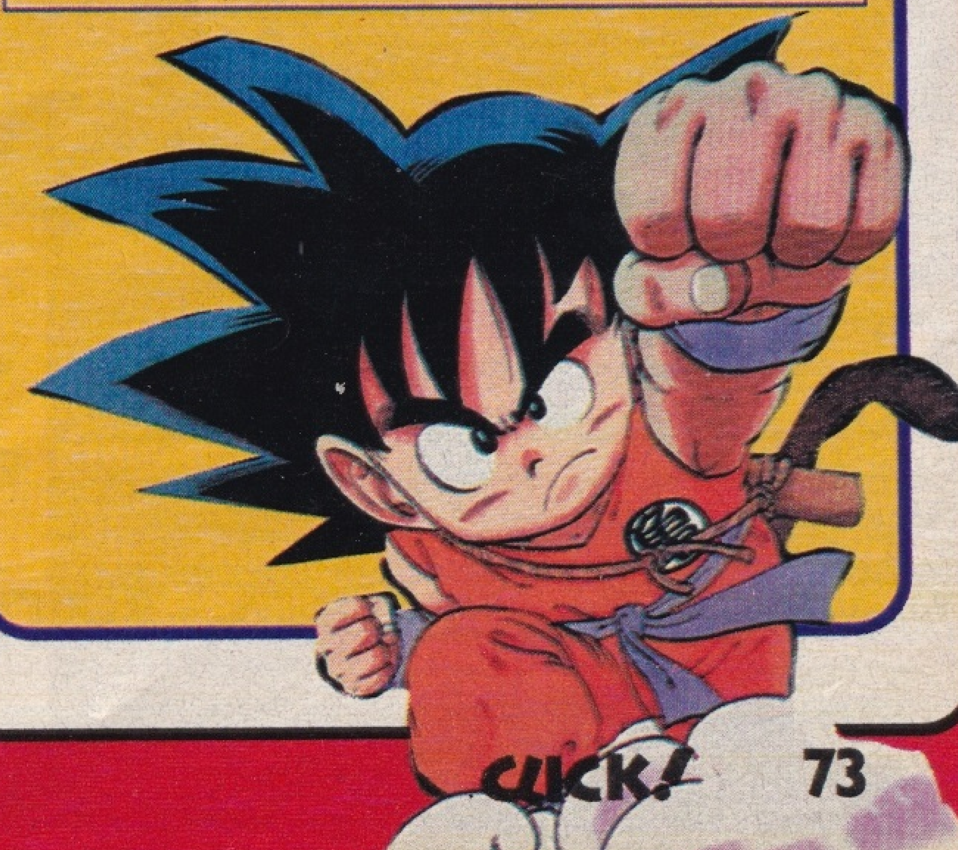
Pomimo iż seria DRAGON BALL dobiega końca, coraz więcej osób w Polsce i na świecie zaczyna się interesować tym serialem. Nie pozostanie to bez wpływu na gry komputerowe. Po pierwsze, cieszy, że powstaje coraz więcej amatorskich gierek na poczciwe „blaszaki". Po drugie, optymizmem napawać może ostatnie posunięcie Bandai. Z najnowszych wieści wynika, iż powstanie mod do Quake3 o nazwie DRAGON BALL Q. Będzie to przeróbka broni, postaci itp. Fajnie więc będzie postrzelać zamiast rocketlauncherem na przykład kamehameha'em...

Polscy fani nie pozostali obojętni wobec DRAGON BALL. Na stronie **www.dragon-ballz.prv.pl** dowiedzieć się można o tym, że powstaje nowa POLSKA gra o DBZ. Jak przewidują autorzy, ma to być klasyczna przygodówka z elementami rpg i walki. Akcja rozgrywać się będzie rok po Buu Saga, a główni bohaterowie to Trunks i Goten. Najważniejsze jest jednak, że każdy może pomóc przy tworzeniu gry! Pokażmy, iż Polacy nie gęsi...

Dobiegły końca nasze podróże w czasie. Wracamy do teraźniejszości. Obecnie, gdy znasz już zarys historii komputerowych wersji „Smoczych Kul", możesz garściami korzystać z tego, co przez te lata powstało. Jeżeli nie masz ochoty na DRAGON BALL w postaci zer i jedynek, to zawsze możesz kupić sobie gry analogowe. Ostatnia oferta sklepów wysyłkowych przewiduje dosyć interesującą, przygodową grę planszową, ale to temat na oddzielny artykuł...

## SŁOWNICZEK

| | |
|---|---|
| Saiya-jin | – Superwojownik |
| Kame House | – dom mistrza Roshi |
| Master Roshi | – Genialny Żółw |
| Kaioshin | – Neptun |
| Buu | – Buu Buu |
| Freeza | – Frezer |
| Gohana | – Gotronk |
| Gogeta | – efekt scalenia Vegety i Goku (Vego) |
| Piccolo | – Szatan Serduszko |
| Cell | – Komórczak |
| Radditz | – Radim – superwojownik, brat Goku |
| ChiChi | – żona Goku, matka Gohana i Gotena |
| Senzu | – czarodziejska fasolka |
| Tenaich Budokai | – Światowy Turniej Sztuk Walki |
| Kamehameha | – fala uderzeniowa, technika Mistrza Roshi |
| Bandai | – firma produkująca konsolowe wersje DragonBall |



Tekst: Andrzej „Nail" Nowakowski

# Jak zrobić karierę? część 1

# Bill Gates

## i jego miliardy dolarów

**Siedzisz przed komputerem całymi godzinami, a rodzina ciągle krytykuje twoje hobby. Możesz im jednak powiedzieć, że wiele sławnych osób zaczynało zbijać wielkie fortuny właśnie w ten sposób. Dzisiaj zobaczymy jak robił to Bill Gates**

Mały Bill, mimo iż urodził się w bardzo bogatej rodzinie, nie miał łatwego życia. Już od dzieciństwa bowiem wpajano mu, że zawsze ma dążyć do bycia lepszym od innych. Nic więc dziwnego, że Trey (tak nazywano Gatesa z racji cyfry III przy imieniu) już jako chłopiec wyróżniał się z tłumu rówieśników. Jednym z jego słynniejszych „numerów" było napisanie wypracowania liczącego... prawie trzydzieści stron.




*Na stronie Billa Gatesa możesz przeczytać fragmenty jego wystąpień. Szkoda, że tylko po angielsku...*

### Mały spryciarz

Właśnie w szkole średniej Bill Gates zainteresował się komputerami i poznał swojego przyszłego wspólnika, Paula Allena. Wszystko zaczęło się od pomysłu dyrektora szkoły, który postanowił zapoznać młodzież z komputerami. Zakup sprzętu nie wchodził jednak w grę, urządzenia te były zbyt drogie. Korzystając z dalekopisu i łącza telefonicznego uczniowie mogli używać prostego minikomputera PDP-10 znajdującego się w... Seattle. Niestety, bardzo szybko rachunki telefoniczne przekroczyły możliwości szkoły. Do komputera mogli więc siadać jedynie najzdolniejsi (a wśród nich trzynastoletni William Gates).

Wkrótce ojciec jednego z uczniów udostępnił młodym zapaleńcom komputer znajdujący się w firmie Computer Center Corporation. Gates i Allen spędzali przed monitorem coraz więcej czasu, a rachunki za telefon rosły i rosły...

Na szczęście komputery dostępne w tych czasach nie były doskonałe. Również w ich oprogramowaniu roiło się od błędów i dziur. Nic więc dziwnego, że młodzi programiści postanowili dokonać pewnych drobnych zmian w kilku plikach. Dzięki temu opłaty za telefon zmniejszyły się znacząco. To oszustwo szybko wyszło na jaw, a Gatesowi i Allenowi zaproponowano... znalezienie błędów w oprogramowaniu w zamian za możliwość nieograniczonego korzystania z komputera. Po miesiącach nocnego siedzenia przy komputerze rodzice Gatesa uznali, że ich syn zaczyna się dziwnie zachowywać... i przyszły szef Microsoftu został „odłączony" od wirtualnego świata na prawie rok...

### Studia czy własna firma?

Mimo rozłąki z komputerem Gates i Allen nie przestali interesować się tymi urządzeniami. Ich wiedza zaczęła przynosić wymierne korzyści. W tym czasie Bill Gates rozpoczął studia na Uniwersytecie Harvarda. Jednak postanowił wraz z Paulem Allenem założyć własną firmę i studia na najlepszej uczelni w USA musiały poczekać...

Jednym z pierwszych dzieł i jednocześnie ogromnych sukcesów Microsoftu był język BASIC, dostępny chyba dla każdej platformy sprzętowej. Na początku lat osiemdziesiątych mała firma powoli zaczęła przeobrażać się w poważne przedsiębiorstwo. Kolejnym sukcesem było wygranie przetargu na stworzenie systemu operacyjnego dla komputerów IBM PC. Gates i Allen kupili za 50000 dolarów od mało znanego informatyka QDOS (Quick i Dirty Operating System). Następnie zmienili nazwę programu na MS-DOS, dokonali kilku poprawek i... wkrótce program ten stał się najpopularniejszym systemem dla wchodzących właśnie na rynek komputerów PC, a jego właściciele zarobili mnóstwo pieniędzy!

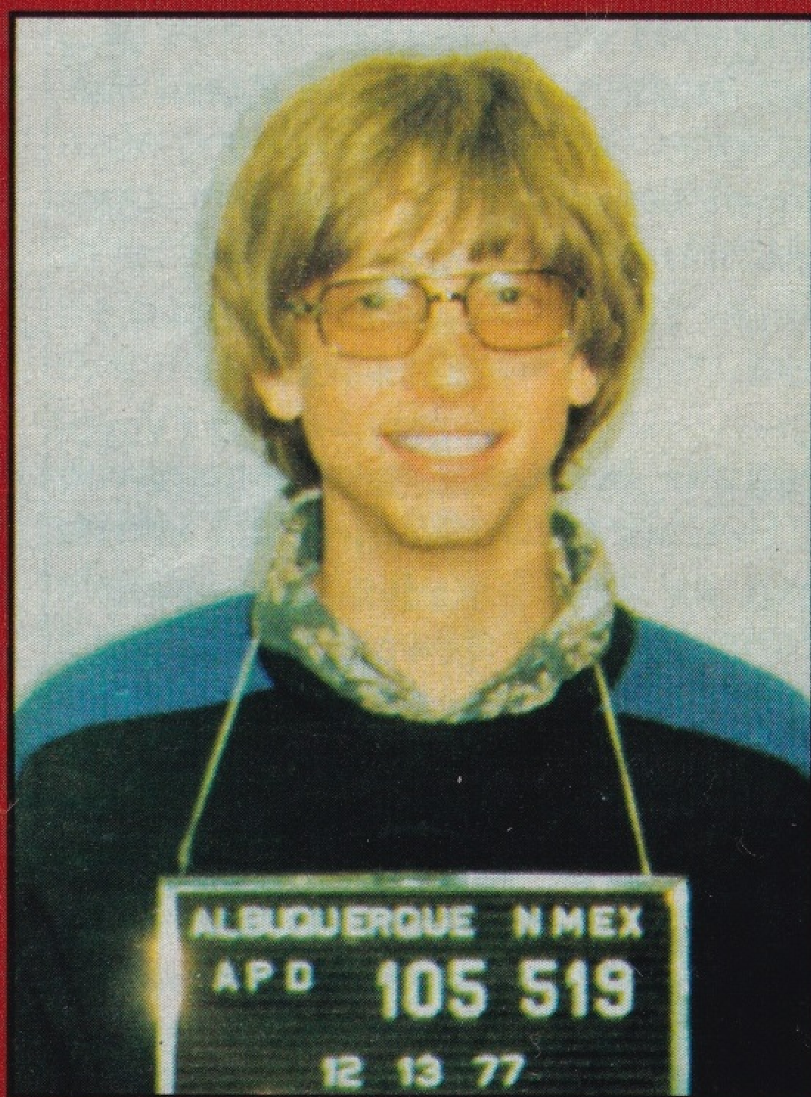
W 1991 roku IBM i Microsoft zakończyli współpracę – Gates marzył o własnym systemie. Efektem tego było stworzenie w 1990 roku Windows 3.0, a rok później – Windows 3.1. Popularne okienka stały się przyczyną niezgody z twórcami innej potęgi, Stevem Jobsem i Stevem Woźniakiem z Apple Computer. Wszyscy panowie, tworząc graficzny interfejs użytkownika, ikonki i kursor poruszany myszką, skorzystali z wcześniejszych prac firmy Xerox. Apple twierdził jednak, iż tylko on ma prawa do tego pomysłu.

### Pieniądze i kłopoty

Bycie sławnym i bogatym nie jest łatwe. Wiele osób uważa szefa Microsoftu za sprawcę wszystkich nieszczęść związanych ze swoim PC, a właściciele konkurencyjnych firm z radością wysłaliby Gatesa na bezludną wyspę. Jeden z przeciwników Billa obrzucił go... ciastkiem z kremem! Do tego dodajmy jeszcze kłopoty z amerykańskim sądem, próbującym dokonać podziału firmy w imię obrony konkurencji, które nie wydają się jednak mieć większego wpływu na Microsoft ani na samego Gatesa... Cóż, wszyscy wiedzą, że to właśnie jemu zawdzięczamy obecny sposób pracy z komputerami.



*Korporacja Gatesa rozrasta się z roku na rok. Co i raz powstają nowe siedziby firmy w najróżniejszych zakątkach świata. A cyfry na koncie Billa rosną...*




*Nauka nauką, ale przecież od czasu do czasu trzeba się wyszaleć! Za zbyt szybką jazdę samochodem Bill Gates w 1977 roku trafił do policyjnej kartoteki...*

### FAKTY

- *Gates urodził się w Seattle (stan Waszyngton, USA) 28 października 1955 roku. Uczęszczał do prywatnej szkoły w Lakeside, studiował na Harvardzie.*
- *Poza korporacją Microsoft, Gates jest współwłaścicielem firmy Corbis, posiadającej największe na świecie archiwum zdjęć internetowych...*
- *W chwili obecnej jest jednym z najbogatszych ludzi na świecie, jego majątek to ponad 60 miliardów dolarów!*

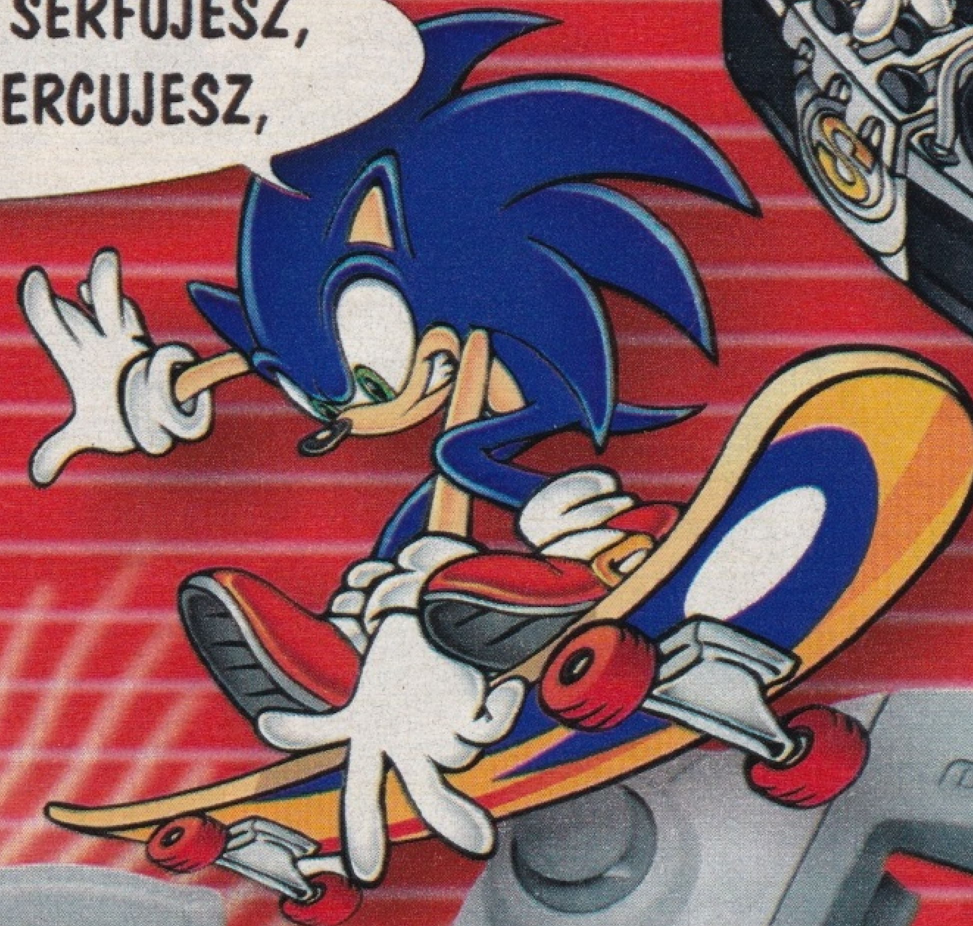
Tekst: R.J. "Yackool"; Zdjęcia: EastNews, Microsoft





















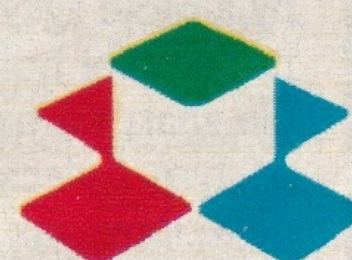



**128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.**
**45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,**
**kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:**
**Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope, Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywki.**




**Dostępny jedynie w najlepszych sklepach na terenie kraju.**

**Więcej informacji znajdziesz:**
www.dreamcast.pl



Lanser.net ®

**Wyłączny dystrybutor:**
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. 055 2 363 363
fax 055 2 363 366

Premiera 1 grudnia

# GRINCH

## Świąt nie będzie

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy UIP-ITI możecie wygrać gadżety z filmu Grinch! Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)



Ktosiowo – mała miejscowość gdzieś u podnóża gór. Na jednej z nich – Mount SSyp mieszka Grinch i z nienawiścią obserwuje przygotowania do Gwiazdki



Cindy-Lou chciałaby, aby w tym roku Święta były naprawdę przyjemne

**Co byś zrobił, gdyby spróbowano ci ukraść święta Bożego Narodzenia? Pewno to, co ja, gdy powiedziano mi, że nakręcą o mnie film. A musisz wiedzieć, że nie zrobiłem nic**

Nazywam się Grinch i podobno jestem brzydki. Osobiście w to nie wierzę. Ilekroć spojrzę w lustro, widzę w nim odbicie naprawdę przystojnego faceta. Piękne zielone futerko pokrywające me ciało sprawia, że wyróżniam się spośród tłumu miernot zamieszkujących okolicę. **Charakterystyczny zapach, który mniej tolerancyjni ludzie nazywają smrodem, nieczesane, nieco tylko przetłuszczone włoski, lekka tusza i czarujący uśmiech potwora z Loch Ness czynią ze mnie nie lada przystojniaka.** Pomyśl zresztą, jak idealnie moja uroda współgra z tym jakże wspaniałym poczuciem humoru, którym obdarzyła mnie Matka Natura (nie słuchaj tych, co mówią, że jestem okrutny i sadystyczny, a moje zgrywy zaliczają się do tych najbardziej bolesnych – oni po prostu nie znają się na żartach). Nie sądzę, by na tym świecie mieszkał ktoś równie dowcipny jak ja. Nawet mój pies Maks, którym bawię się co dnia, sądzi podobnie. Tylko spróbowałby myśleć inaczej!

Nie tak znowu dawno temu wpadłem na genialny pomysł. Otóż postanowiłem raz na zawsze pozbyć się Świąt Bożego Narodzenia. No bo i na co one komu? Są przecież tak durne jak Święty Mikołaj – wszyscy cieszą się jak głupi, obdarowują prezentami, są tacy ohydnie mili i kochający. Nie dziwisz się więc, że postanowiłem raz na zawsze rozwiązać tę sprawę. Sprytne przebranko pozwoliło mi zbliżyć się do mieszkającej w Ktosiowie rodziny Ktosiów. Pogrążona w szale przedświątecznych zakupów familia nie zwracała na mnie uwagi i nie wyczuwała podstępu. I dopiero ta mała Cindy Lou-Ktoś pokrzyżowała mi szyki. Zdaje się, że dziewczynka wciąż pamiętała, co naprawdę znaczą Święta. Na szczęście... Eh, co tam będę ci mówił. I tak wszystko możesz już zobaczyć w kinie.

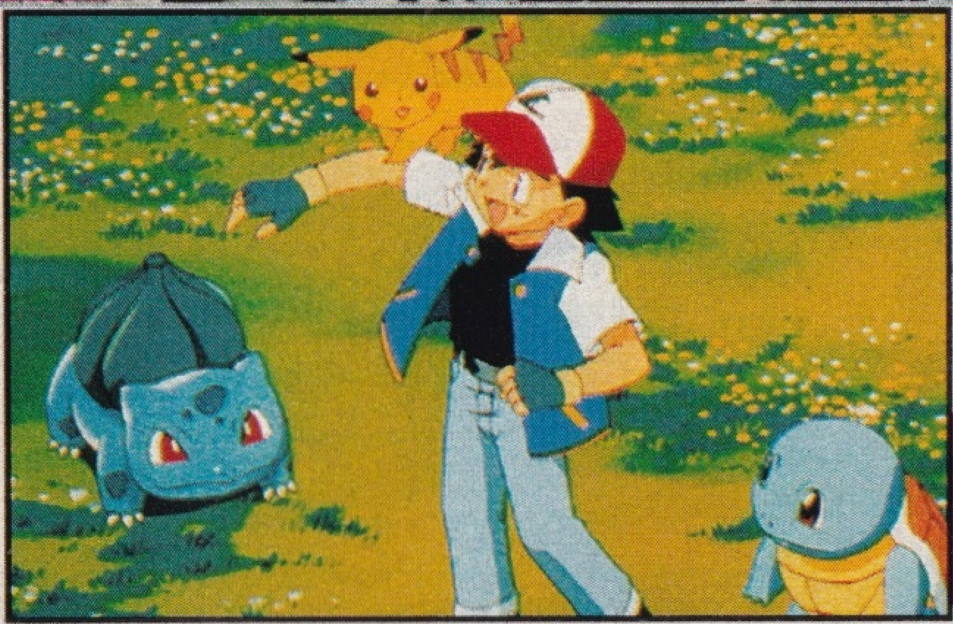


Muszę przyznać, że było to dla mnie zaskoczeniem. Już sama propozycja doktora Seussa, by napisać o mej przygodzie książkę, była dla mnie sporą niespodzianką. A później jeszcze jej sukces. Propozycja Rona Howarda, autora takich filmów jak „Willow" czy „Kokon", wstrząsnęła mną dogłębnie. A gdy jeszcze dowiedziałem się, że zagra mnie sam Jim Carrey (tak, tak – ten od „Maski" i „Ace Ventury"), to padłem na kolana i zapłakałem z radości jak dzieciak.

Na planie bywałem niemal codziennie. Z rozrzewnieniem, a jednocześnie z niekrytą radością obserwowałem, jak realizatorzy odtwarzają wydarzenia z mojej przeszłości. Na największej scenie wytwórni Universal przygotowano obszerną dekorację przedstawiającą Ktosiowo. **A Jim Carrey był rewelacyjny! Nie wiem, kto go uczył fachu, lecz na pewno miał dobrych nauczycieli. Jim poruszał się zupełnie tak jak ja, dzięki niespożytej energii dominował nad otoczeniem i rozstawiał wszystkich po kątach.** Narzekał tylko nieco na charakteryzację. Upodobnienie go do mnie trwało jakieś 6 godzin dziennie, czyli niedługo, jeśli wziąć pod uwagę moje piękno i jego ludzką brzydotę.

Gotowy obraz bardzo mi się spodobał. I właściwie dlatego ci to wszystko mówię, byś się nim zainteresował i zapuścił się do ciemniutkiego kina. Gwarantuję, że nie będziesz narzekać.

| Pomysł 5 | Aktorzy 5- | Akcja 5 |
|---|---|---|
| **Grinch** Komedia / USA | | Premiera: 1 grudnia<br>Od lat 0 |
| www.grinched.com | | |
| **Perypetie cokolwiek niesfornego i pięknego Grincha z Ktosiowa w świąteczny czas** | | **5** |



*Ash i jego pokemonowi przyjaciele czują się świetnie w każdej postaci...*

# POKÉMON
## THE MOVIE

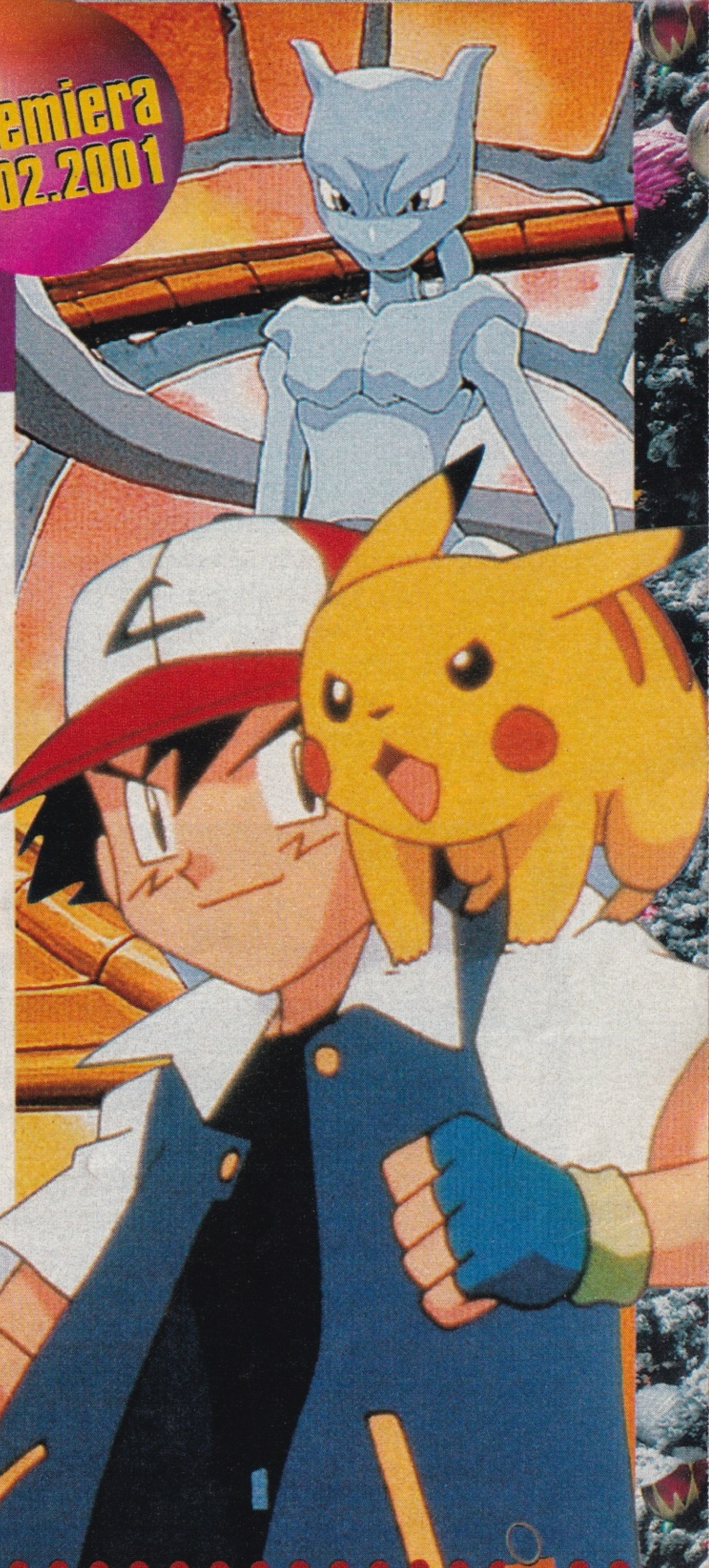
**Premiera 9.02.2001**

Do lutego 2001 roku pozostało jeszcze trochę czasu, ale już dziś na twarzach miłośników tajemniczych zwierzątek zwanych Pokemonami maluje się błoga radość. A wszystko dlatego, że na ten właśnie miesiąc firma Warner Bros Poland zapowiedziała premierę pełnometrażowego, pierwszego filmu opowiadającego o przygodach sympatycznego, żółtego Pikachu oraz jego przyjaciół.



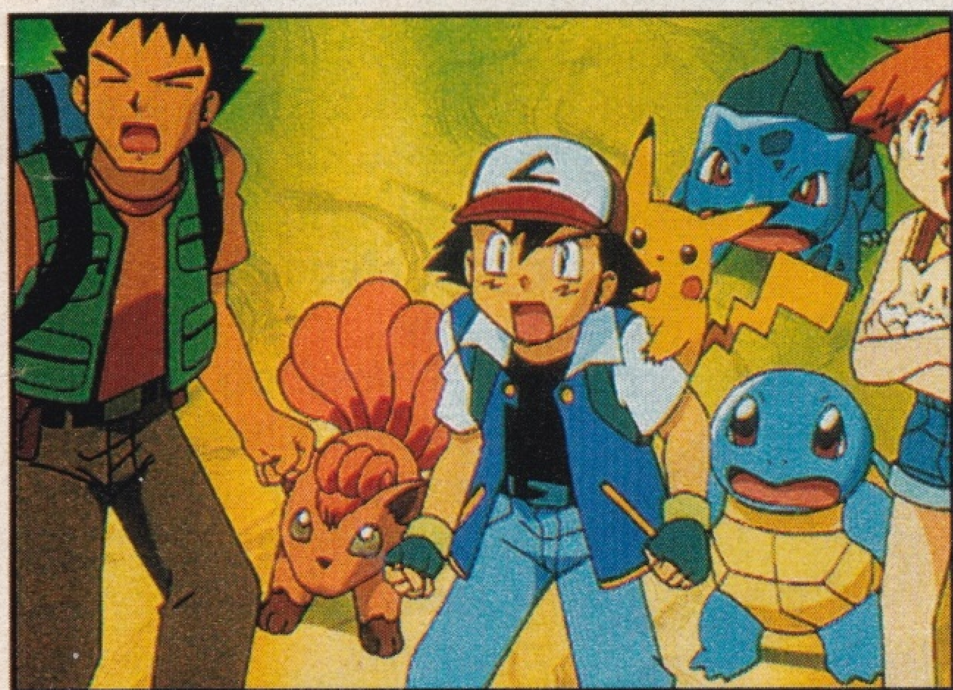
Akcja filmu rozpoczyna się w laboratorium naukowym, którego pracownicy dokonali właśnie udanego eksperymentu genetycznego: udało im się z komórki Pokemona o imieniu Mew, jednego z najrzadziej spotykanych milusińskich, sklonować nowe zwierzątko nazwane Mewtwo. Miało być ono dużo silniejsze i inteligentniejsze od zwykłych Pokemonów, a nawet miało mówić językiem ludzi! Eksperyment udał się naukowcom niestety tylko połowicznie, bowiem Mewtwo, korzystając ze swoich nadnaturalnych umiejętności, zniszczył laboratorium i uciekł, by odebrać ludziom kontrolę nad światem. W następnej odsłonie produkcji pojawia się dobrze znany Ash, przybywający na tajemniczą wyspę na zaproszenie tajemniczej trenerki...

Film, który pojawi się w polskich kinach w ferie, jest pierwszym pełnometrażowym obrazem opowiadającym o przygodach Pokemonów. Odniósł on wielki sukces w Stanach Zjednoczonych i odbił się szerokim echem na całym świecie. W Japonii popyt na bilety był tak wielki, że musiano zorganizować dodatkowe projekcje! I choć wydaje się, że w Polsce pokemania nie jest aż tak duża, to jednak już dziś wiadomo, że widzów w kinach nie zabraknie. Tak więc Pokefani wszystkich miast i wsi, łączcie się!





*...Tym razem zjawili się w kinie, by zaprezentować się w pełnej krasie na dużym ekranie...*



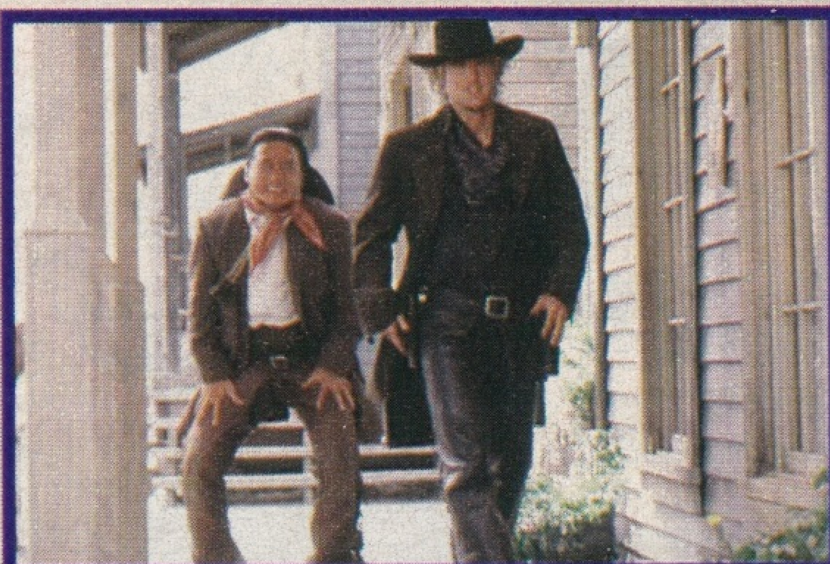
*...A co z tego wynikło? Przecież są zawodowcami, więc na pewno się nie rozczarujesz*

# Kowboj z Szanghaju

Z Jackie Chanem spotkałeś się już w grze „Jackie Chan Stuntmaster". Tym razem ten niezwykle popularny karateka czeka na ciebie w kinie. Film „Kowboj z Szanghaju" jest niecodzienną komedią akcji opartą na dość zakręconym pomyśle. Otóż pewna chińska księżniczka wpada w ręce porywaczy. Odbić ją ma mistrz walk wschodnich. Problem w tym, że przestępcy uciekli nie do słynnego klasztoru Shaolin czy w inne dalekowschodnie miejsce, a na Zachód. Na Dziki Zachód.

Realizacja filmu nie była wcale taka prosta – okazało się bowiem, że Jackie Chan panicznie boi się koni. Treserzy długo musieli go przekonywać, że jazda na dobrze wychowanym zwierzaku jest równie bezpieczna jak jazda samochodem. Pod koniec zdjęć aktor przyznał, że niepotrzebnie się bał. Co więcej, uznał konia Fido, swojego wiernego rumaka, za najlepszego przyjaciela! Zwierzak okazał się naprawdę nieprzeciętny. Umiał pić z butelki oraz siadać na ziemi niczym pies. „Kowboj z Szanghaju" pojawi się w polskich kinach w połowie grudnia.

**Premiera 15 grudnia**



*Dziki Zachód to miejsce dla prawdziwych twardzieli. Takich jak Jackie Chan*



*Latający ludzie i siedzące konie? Niezwykłe!*

# Happy Texas

**Premiera 1 grudnia**



*Jadąc do miasteczka Happy, Wayne i Harry nie podejrzewali, w co się pakują*

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy SPI INTERNATIONAL możecie wygrać koszulki filmowe! Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

Dlaczego pancernik przekroczył ulicę? Czyżby po to, by przejść na drugą stronę? Ano – niezupełnie. Prawidłowa odpowiedź brzmi bowiem: pancernik wtargnął na szosę w celu spowodowania wypadku przejeżdżającej tamtędy furgonetki więziennej. Harry Sawyer i Wayne Junior zdążali nią do miejsca odosobnienia.

Takiej okazji nie można było przepuścić. Gdy drzwi ku wolności stanęły otworem, chłopcy rozkuli krępujące ich kajdany, ukradli wóz kempingowy i rozpoczęli swą wielką ucieczkę. Trafili do miejscowości Happy (ang. szczęśliwy) w stanie Teksas, gdzie stał kiepsko chroniony bank. Wayne i Sawyer postanowili zaopiekować się zdeponowanymi w sejfie pieniędzmi, a przy okazji poznać bliżej co ładniejsze mieszkanki miasteczka. Sprawę ułatwiał fakt, iż poprzedni właściciele samochodu mieli zorganizować w Happy kolejną edycję konkursu Małej Miss – turnieju, w którym kilkuletnie dziewczynki ubiegają się o miano najbardziej uroczej osóbki w hrabstwie. Jednak czy zatwardziali przestępcy są w stanie nie tylko zapanować nad czeredą rozwrzeszczanych „aniołków" w sukienkach po kolana, ale i nauczyć je tańca, śpiewu i ogólnie pojętej ogłady?



Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: materiały prasowe dystrybutorów

# Komórkowe przeboje

## Nowe propozycje Nokii i Ericssona

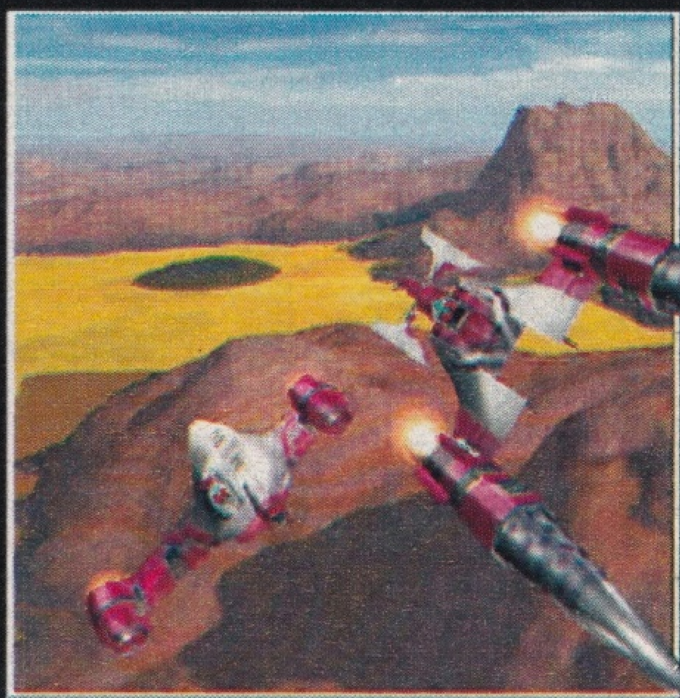



Producenci telefonów komórkowych nie próżnują wymyślając coraz to nowsze i lepsze modele. Ericsson zaprezentował pierwszą na świecie komórkę (T20) wyposażoną w zegar czasu internetowego (Swatch®Internet time – zamiast tradycyjnych godzin i minut, czas określają specjalne jednostki, identyczne dla całego świata). Poza obsługą technologii WAP, do modelu można dołączyć wiele nowych akcesoriów, między innymi radio czy odtwarzacz MP3. Telefon trafi do sprzedaży na początku przyszłego roku.

Również Nokia ma nową propozycję, jest nią Communiator 9210. Tym razem to połączenie telefonu z komputerem doczekało się kolorowego ekranu, co powinno ucieszyć przede wszystkim osoby korzystające z Internetu. Teraz strony z Sieci będą wyglądały o wiele atrakcyjniej.

# Koniec z Obi-Wanem?

## LucasArts rezygnuje z gry!



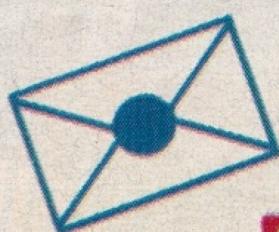
Pogłoska potwierdziła się! Firma LucasArts zdecydowała, że nie pojawi się wersja gry OBI-WAN na PC. Podobno dlatego, że program był tak zaawansowany, że przeciętny pecet by mu nie podołał... To chyba lekka przesada, jako że ostanie produkty LucasArts nie grzeszyły świetną grafiką. OBI-WAN natomiast zapowiadał się na prawdziwą rewolucję. Tymczasem producent wyjaśnia, że gra będzie produkowana na platformy nowej generacji (ciekawe, cóż to takiego), a więcej informacji pojawi się w przyszłym roku. A może to tylko chwyt reklamowy? Zobaczymy...

# VooDoo tak, ale bez Pentium 4

## Niemiła niespodzianka dla użytkowników




Wszystkich miłośników szybkich komputerów i dobrej grafiki może spotkać przykra niespodzianka. Jak się okazuje, płyty główne dla procesora Pentium 4 mają pewien drobny błąd, skutecznie uniemożliwiający współpracę z niektórymi kartami graficznymi 3dfx (modele 3 oraz 5). Problem jest o tyle trudny do rozwiązania, że wynika z konstrukcji samych płyt, a nie np. sterowników, itp. Co ciekawe, żadna z firm nie przyznaje się do błędu, zalecając jedynie, aby... nie używać Pentium 4 i VooDoo 3 lub 5. Na pocieszenie pozostaje jedynie informacja, że Intel obniżył ceny swoich procesorów (głównie Pentium III). Za zaoszczędzone w ten sposób pieniądze można więc będzie np. kupić GeForce, który jak dotąd działa ze wszystkimi płytami i procesorami...



## news telegram

**■ KONIEC MONOPOLU!**
Niemiecki rząd zamierza zmusić firmę Deutsche Telekom AG (odpowiednik naszej TP SA), aby umożliwiła konkurencyjnym dostawcom Internetu oferowanie usług internetowych na zasadzie stałego abonamentu (bez płacenia np. za impulsy, itp). Dzięki temu ceny dostępu do Sieci staną się znacznie niższe. Przepisy wejdą w życie najprawdopodobniej od lutego 2001. A tobie pozostaje tylko pozazdrościć... i płacić dużo za kiepskie połączenia.

**■ ATI KONTRA NVIDIA**
Znana z produkcji kart i układów graficznych firma ATI nie zamierza łatwo ulec konkurencyjnej Nvidii. Zanim jednak ujrzysz ich najnowszy układ, powinien pojawić się ulepszony procesor graficzny Redeon. Tymczasem następca GeForce'a ma być gotowy dopiero w przyszłym roku.

**■ DLA ŁAPACZY EKRANU**
Przygotowano już nową wersję popularnego programu do łapania zrzutów ekranu – HyperSnap DX4. Aplikacja umożliwia też przechwytywanie filmów odtwarzanych na niektórych napędach DVD. Wszyscy zainteresowani znajdą ją na naszej płycie dołączonej do tego numeru CLICKA!

**■ WINDOWS ME SE?**
Światek komputerowy obiegła sensacyjna plotka mówiąca, że Microsoft planuje w najbliższym czasie udostępnić... Windows ME Second Edition z poprawkami najczęściej zgłaszanych błędów. Ciekawe, czy to tylko żart, czy w nowych okienkach jest aż tyle błędów?

# Hulaj dusza ile sił...



Nie tylko fortuna kołem się toczy, ale i dawna moda powraca niczym bumerang. Po szaleństwie związanym z deskorolką, rolkami, rowerami górskimi i BMX nastała era (a właściwie wielki powrót) hulajnogi! Kto tylko może, kupuje nowoczesną wersję tego starego „pojazdu" i hula po parkach oraz ulicach...

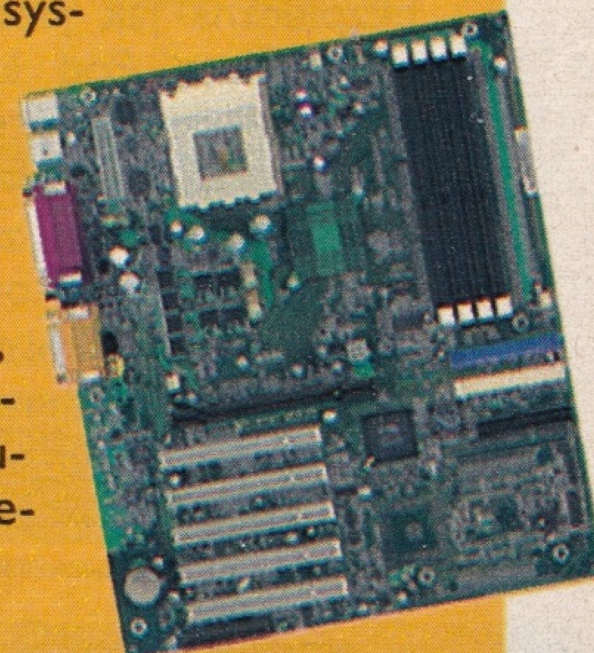
Tymczasem na zachodzie już myślą o gadżetach dla minihulajnogi. Prawdziwi zawodowcy mogą kupić minikomputerek podający prędkość jazdy, przejechany dystans oraz czas. Dzięki tym wszystkim danym możesz łatwo zaplanować swój trening (albo sprawdzić, jak szybko dojeżdżasz do szkoły). Cena urządzenia wynosi około 200 złotych. To sporo, zwłaszcza że sama hulajnoga kosztuje od 180 do 240 złotych.

# Superpłyta

## Dla Athlona i Durona

Użytkownicy procesorów AMD Athlon oraz Duron mogą wybierać pośród coraz większego zestawu płyt głównych. Najnowszą propozycją jest K7 Master firmy MSI. Płyta może obsłużyć procesor pracujący z maksymalną częstotliwością 1,2 GHz, posiada 5 złącz PCI oraz po jednym złączu AGP i CNR. Bardziej wymagający użytkownicy mogą korzystać aż z 4 GB pamięci RAM. Jak większość nowoczesnych konstrukcji, K7 Master posiada wbudowaną kartę muzyczną oraz kontroler dysków pracujący w standardzie ATA/100.

Jak wiadomo, procesory AMD są bardzo dobrym obiektem do eksperymentowania ze zwiększaniem szybkości pracy. Prowadzi to do większego nagrzewania się układów. Nowa płyta posiada specjalny system kontrolujący temperaturę najbardziej czułych elementów i w razie potrzeby uruchamia alarm, informując użytkownika o ewentualnym niebezpieczeństwie.



# Stworkowy malarz

## Zniknij sobie Pokemona



Pokemony, tej nazwy nie trzeba ci już tłumaczyć. Są wszędobylskie. Możesz je więc spotkać nie tylko w świecie gier komputerowych czy w filmie, ale również wśród zabawek i innych, bardzo przydatnych akcesoriów.

Malutkie, śliczniutkie potworki możesz teraz także narysować. Służy do tego szkicownik, który trafił właśnie na sklepowe półki. Znikopis wyposażony jest w specjalny rysik oraz tablicę, na której uwiecznisz swojego ulubieńca. Wersja mniejsza (kosztuje około 80 zł) posiada dodatkowo trzy szablony Pokemonów, tak na wszelki wypadek, gdybyś nie był pewien swoich umiejętności rysowniczych i chciał najpierw trochę potrenować na gotowym wzorcu. Wersja większa (i co za tym idzie droższa – kosztuje około 180 zł) to śliczne urządzonko ze śmiejącym się Pikachu. Jego zaletą są trzy stemplownice z wizerunkami Meowtha, Squirtle oraz Jiglypuff'a. Robisz stempelek na szkicowniku i zwierzaczek pokazuje się jak żywy. Znikopis ma też oryginalny uchwyt na rysik oraz pióro, które rysuje grube i cienkie kreski.

Teraz już nic nie stoi na przeszkodzie, żebyś miał wizerunek swojego ukochanego Pokemona w każdych okolicznościach przy sobie (znikopis nie wymaga baterii). A gdy znudzi ci się jeden rysunek, pociągniesz w dół przełącznik i ekran będzie czysty.

# Chroń klawiaturę

## Czystość przede wszystkim



Klawiatura komputera narażona jest na wiele niebezpieczeństw, zwłaszcza jeśli użytkownik należy do pokolenia pasjonatów gier lub Internetu. Jeden gwałtowny ruch i zawartość butelki z Coca-Colą wylewa się pomiędzy klawisze. A te wszystkie okruszki z kanapek i ciastek albo tłuste palce po chipsach... Po prostu koszmar!

Aby zapobiec takim wypadkom oraz częstemu czyszczeniu (a nawet wymianie na nową) klawiatury warto skorzystać z praktycznej gumowej nakładki chroniącej klawisze przed wszystkimi płynami i zanieczyszczeniami. Ciekawe tylko, czy któryś z polskich dystrybutorów zainteresuje się jej sprzedażą – jeśli tak, chyba nie powinien narzekać na brak klientów.

## news telegram • news telegram

**■ DIRECTX 8**

Jak stwierdzili użytkownicy Windows, po zainstalowaniu DirectX 8 ich komputer: działa bez zmian wg 30%, przyspieszył znacznie – 17%, działa wolniej dla około 6%... Prawie 50% nie zaryzykowało instalacji.

**■ KOTWICĄ W KABEL**

Uszkodzenie przez niefortunnie rzuconą kotwicę gigantycznego kabla telekomunikacyjnego u wybrzeży Singapuru spowodowało spore zamieszanie wśród internautów całego świata. Prędkość połączeń w ogólnoświatowej Sieci spadła dramatycznie, a Australijczycy zostali zupełnie odcięci od Internetu. A wszystko przez nieuwagę jednego człowieka...

**■ ZWIJANA KLAWIATURA**

Angielska firma Elektex wyprodukowała elastyczną, zwijalną klawiaturę dla PC. Urządzenie jest ponadto odporne na wypadki losowe typu zalanie colą lub herbatą.

**■ SIECIOWY PODPIS**

Najprawdopodobniej 1 lipca 2001 wejdzie w Polsce w życie ustawa o elektronicznych podpisach. Obecnie, zgodnie z prawem, można co prawda za pomocą Internetu wypełnić np. formularz wniosku, ale nadal trzeba go ręcznie podpisać i osobiście lub pocztą przekazać do odpowiedniego urzędu. Po zmianie przepisów elektroniczny podpis będzie równie ważny, co zwykły, na papierze.

Ustawę o podpisach elektronicznych ma zaledwie kilka krajów, (np. USA, Niemcy czy Czechy).

**■ INTERNET ZA DARMO**

Firma Dell Europe we współpracy z British Telecom uruchamia w Anglii usługę darmowego dostępu do Internetu. Aby z niej skorzystać, niezbędne będzie oprogramowanie instalowane fabrycznie w komputerach Dell. Usługa ma być dostępna też we Francji i Niemczech.

Teksty: R.J., „Yackoo!", „Eeyore"; Zdjęcia: LucasArts, materiały prasowe producentów

# Internauci do szkoły...

## Nowa propozycja Wirtualnej Polski

Internet to wspaniały wynalazek! W Sieci możesz znaleźć wiele przydatnych informacji, porozmawiać ze znajomymi z całego świata czy po prostu rozerwać się. Tylko co zrobić, gdy nie masz pojęcia, jak to cudo działa? Wtedy wystarczy sięgnąć po najnowszą publikację Wirtualnej Polski „Internet krok po kroku". Korzystając z tego praktycznego przewodnika, dowiesz się nie tylko jak skonfigurować komputer i podłączyć modem, ale i gdzie w Sieci odnaleźć potrzebne ci rzeczy. Książka napisana jest prostym językiem, tak więc nikt nie powinien mieć problemów ze zrozumieniem jej treści, nawet kompletni laicy. Dodatkową atrakcją jest załączona w zestawie płyta CD-ROM, zawierająca najpopularniejsze przeglądarki internetowe oraz przydatne oprogramowanie Sieciowe.

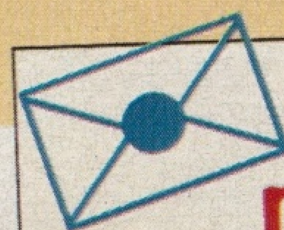






CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i Wirtualnej Polski możecie wygrać przydatny przewodnik Internet Krok Po Kroku! Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym wielkim konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)



## news telegram

**■ BŁĘDNE PŁYTY DLA P4**
Firma Intel potwierdziła, że pierwsze płyty główne dla najnowszego procesora Pentium 4 mogą posiadać błąd w BIOS-ie. Usterka pozwala komputerowi na nadpisywanie bez żadnej kontroli informacji na istniejące już dane. W chwili obecnej większość producentów powinna jednak posiadać „poprawione" BIOS-y.

**■ CHĘTNI DO UMTS W POLSCE**
Cały czas ważą się losy sieci komórkowych UMTS w Polsce. Duża część chętnych do wykupienia licencji (wśród nich Netia i kanadyjski TIW) na świadczenie usług w nowym standardzie zrezygnowała z powodu koszmarnie wysokich kosztów niezbędnych pozwoleń i sprzętu. Tymczasem znawcy twierdzą, że do tej pory nie wykorzystano wszystkich możliwości systemu GSM.

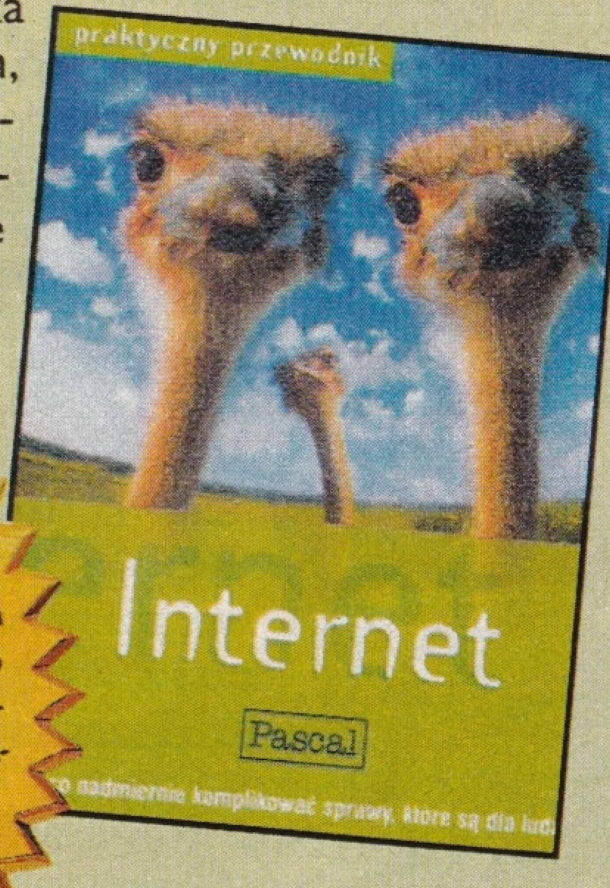
**■ PAINTER 6.1**
Firma Corel poinformowała, że dostępna jest już wersja beta najnowszej wersji programu graficznego Painter 6.1.

**■ CZEKAJĄC NA SCHIZMA**
Tworzona przez polską firmę L.K. Avalon gra Schizm ma szansę ukazać się w sprzedaży na początku przyszłego roku. Produkt był przygotowywany z myślą o płycie DVD, jednak zapewne ukaże się na 4 krążkach CD.

# Internet

## Drugie dziecko Pascala

Już po raz drugi w księgarniach pojawiła się książka „Internet" przygotowana przez wydawnictwo Pascal. Nowy „Internet" został odświeżony, usunięto z niego informacje, które przez ostatni rok się zdezaktualizowały (a w tej dziedzinie dzieje się to bardzo szybko), oraz wzbogacono katalog światowych i polskich stron WWW. Teraz dowiesz się, jakie strony w Internecie są najchętniej odwiedzane i gdzie kupić komputer bez ruszania się z domu. Książka na pewno przyda się wszystkim, zarówno tym obeznanym z tematem, jak i całkowitym nowicjuszom, jest bowiem świetnie napisana i do tego kosztuje tylko 10 zł.




CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i Wydawnictwa Pascal możecie wygrać nowe wydanie popularnego przewodnika po internecie! Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym wielkim konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

# Turniej FIFA 2001

## Walka z najlepszymi




W dniu 18 listopada odbył się kolejny turniej organizowany przez magazyn CLICK! i salon multimedialny Extrapole (Janki k/Warszawy). Także i tym razem chętni dopisali – eliminacje trwały kilka godzin! Wydawałoby się proste zadanie – rozegranie meczu Polska-Francja na poziomie World Class – okazało się nadzwyczaj trudne. Jedynie dwie osoby pokonały mistrzów świata, kierowanych przez komputer, a następnych siedem osób wywalczyło remis. W tej sytuacji do dalszych zmagań zakwalifikowało się także siedmiu graczy, którzy nisko przegrali ze sztuczną inteligencją – premiował wynik 1:3. Finały rozegrano systemem pucharowym. Najbardziej dramatyczny okazał się jeden z półfinałów, w którym wyrównanie padło w ostatniej minucie, a ostatecznie odpadł faworyt. W równie zaciętym finale obyło się już bez niespodzianek – 4:3 wygrał Paweł Bolesławski zajmujący po eliminacjach pierwsze miejsce. Gratulujemy!




# The Moon Project

## Do wyboru, do koloru

Kontynuacja popularnej strategii EARTH 2150 występuje w dwóch różnych wersjach: podstawowej (19,95 zł) i wzbogaconej (69,95 zł). Ta ostatnia zawiera dodatkowo m.in edytor map oraz kampanii, filmy i inne atrakcje. Wymagania minimalne gry: Pentium 200, 32 MB RAM i 200 MB HD, a zalecane: Pentium III 450, 64 MB RAM, 800 MB HD i 16 MB Akcelerator 3D.

# Pomyśl o prezentach

## Coś dla młodszego rodzeństwa



Zbliżają się Święta i najwyższy czas pomyśleć o prezentach. Jeśli masz młodszą siostrę lub brata, możesz sprawić im miłą niespodziankę, kupując dwie nowe zabawki firmy Radica (dystrybuowane w Polsce przez firmę Manta).

Pierwszą propozycją jest wirtualny snowboard. Dzięki niemu każdy może przekonać się, że jazda na desce wcale nie jest taka łatwa, a wykonywanie efektownych ewolucji w powietrzu to wyższa szkoła jazdy. Warto więc, zanim wyjdziesz na stok, poćwiczyć w ciepłym pokoju, nie ryzykując ośmieszenia się przed znajomymi.

Urządzenie posiada prosty, czarno biały ekranik na którym możesz obserwować swoje popisy. Kierowanie zawodnikiem odbywa się poprzez balansowanie ciałem gracza na desce (całkiem, jak w rzeczywistości).

Druga zabawka to dosyć nietypowy... piórnik. Każdy chyba zachwyci się pudełeczkiem otwieranym przy pomocy pilota! Nikt niepowołany nie będzie mógł grzebać w twoich skarbach, a koleżanki aż posinieją z zazdrości.

Zabawki Radica, mimo że pozbawione są całej współczesnej wyrafinowanej elektroniki, udowadniają, że nadal można świetnie się bawić bez potrzeby wydawania majątku na komputer. Zwłaszcza, jeśli się jest troszkę młodszym...



## news telegram • news telegram

**■ ŁATKI MICROSOFTU**
Microsoft udostępnił poprawki do Media Playera 7. Łatki uniemożliwiają np. uruchomienie przez wrogo nastawionego włamywacza dowolnego programu u użytkownika odtwarzacza.

**■ UKŁADY I UKŁADZIKI**
Firma Elektrim i Telekomunikacja Polska S.A. podpisały umowę o współpracy w zakresie usług internetowych i udostępniania łączy. Ciekawe, czy dzięki temu oferta sieci El stanie się bardziej dostępna?

**■ SUPERENCYKLOPEDIA**
Optimus Pascal Multimedia rozpoczął sprzedaż milenijnego wydania 20. tomowego wydania Popularnej Encyklopedii Powszechnej (oczywiście wszystkie na CD).

**■ REKORDOWY AMD**
Przedstawiciele firmy AMD poinformowali, że ich fabryki opuściło już ponad dwa miliony procesorów Athlon.

**■ SZYBKA SPRZEDAŻ**
Hewlett-Packard pochwalił się, że zaledwie w ciągu jednego dnia udało mu się sprzedać wszystkie komputery z procesorem Pentium 4 wyprodukowane przez firmę. Ach, ta żądza nowości!

**■ MILION ONETOWCÓW**
Popularny portal Onet.pl może poszczycić się nie lada osiągnięciem. Udało mu się bowiem zgromadzić już ponad milion użytkowników swojego serwisu, a co miesiąc przybywa około 100.000 nowych klientów.

**■ BŁĘDY W PENTIUM 4**
Jak podają niezależne serwisy, najnowsze dziecko Intela, procesor Pentium 4 posiada około 40 mniej lub bardziej uciążliwych błędów. Dla porównania, wcześniejsze modele miały ich znacznie mniej – Pentium II „tylko" 24, a Pentium Pro 28. Ciekawe, jak jest u konkurencji?

**■ PIRACI I WINDOWS**
Na stronach Microsoftu przez krótki czas można było przeczytać, że komputery bez Windows nie powinny być sprzedawane, bo ich użytkownicy mogą używać pirackich kopii okienek...

# Świąteczne kreskówki

***Obejrzyj je z nami!***

Zbliżają się święta Bożego Narodzenia, więc najwyższa pora pomyśleć o prezentach. CARTOON NETWORK przygotował na ten czas niespodziankę dla wszystkich miłośników kreskówek. Już od 18 grudnia, codziennie o godz. 18.00, możesz zasiąść przed telewizorem, by obejrzeć filmy „Boże Narodzenie u Flinstonów", „Rodzinne święta Bożego Narodzenia u Flinstonów", „Miasto, o którym zapomniał święty Mikołaj", „Komedię gwiazd Yogiego", „Pierwsze Boże Narodzenie Yogiego", „Wigilijną Opowieść" oraz „Skradzione Boże Narodzenie Grincha".




### ■ WIGILIA

Tego dnia o godz. 13.00 do twojego domu zawitają Flinstonowie w filmie **„Boże Narodzenie u Flinstonów"**. Jeśli jesteś ciekaw, jak skończy się przygoda Freda z butami św. Mikołaja, koniecznie obejrzyj film.

### ■ BOŻE NARODZENIE

Na ten dzień przygotowano wyjątkowo atrakcyjne kreskówki. O 13.00 **„Pierwsze Boże Narodzenie Yogiego"**, a o 15.00 **„Skradzione Boże Narodzenie Grincha"**. Stary Meanie Grinch pragnie zepsuć świąteczny nastrój w miasteczku Ktosiowo, zabierając wszystkie prezenty i świąteczne dekoracje. Prawdziwych Świąt nie da się jednak ukraść, bo to, jakie one będą, zależy przede wszystkim od nas.




### ■ 26 GRUDNIA

Przejadłeś się. A może jest za zimno na dworze i nie chce ci się wychodzić z domu? W takim razie obejrzyj którąś z propozycji CARTOON NETWORK. **W tym dniu zobaczysz misia Yogi, Scooby Doo, braci Boo, Top Cata i wszystkie koty z Beverly Hills, Flinstonów, Toma i Jerry'ego, Judy'ego Jertsona, Rockersów, Dobrego i Złego oraz psa Huckleberry. Uff...**

### ■ NOWY ROK

Powitaj Nowy Rok w towarzystwie **Toma i Jerry'ego**. Jeżeli nie jesteś śpiący po zabawie sylwestrowej, przygodę z niesforną myszą możesz rozpocząć już o 6.00 rano. Pozostali mogą dołączyć w każdej chwili i śledzić przygody pary bohaterów do 20.00. Czy to nie wspaniały prezent na Nowy Rok?



Teksty: Aleksandra „Krupik" Cwalina, R.J. „Yackoo", „Eeyore"; Zdjęcia: Marek Żerica (Extrapole), materiały CARTOON NETWORK, Wyd. Pascal, Wirtualna Polska

## W SKRÓCIE

### Kto jest szybszy...

***...zależy od sytuacji!***

Nie ustają kłótnie, który z najnowszych procesorów, Athlon, czy Intel Pentium 4 jest szybszy. Jak się okazało po wielu testach, produkt AMD jest wydajniejszy od konkurenta, ale tylko gdy nie próbuje się go „podkręcić". Po sztucznym zwiększeniu częstotliwości pracy zegara na prowadzenie wysuwa się ponownie Intel. Jaki z tego wniosek? Dalej nikt tak naprawdę nie wie, kto wygrywa w wyścigu wydajności. Ale czy to aż takie ważne?

### Kary dla producentów

***Piraci dalej śpią spokojnie***

Jak się przekonał Hewlett-Packard, doskonała sprzedaż produktów może być przyczyną kłopotów. Niemiecka GEMA (odpowiednik polskiego ZAIKS-u, organizacji zrzeszającej artystów) zażądała, aby firma zapłaciła sporą karę za... piratów używających właśnie nagrywarek marki HP do produkcji nielegalnych kopii płyt audio. Powstaje oczywiście pytanie, czemu akurat oberwało się Hewlettowi-Packardowi. A oto wyjaśnienie: właśnie urządzenia tej firmy sprzedają się najlepiej. Niemiecki pomysł jest oryginalny, ale chyba jednak nie rozwiąże problemu piractwa...

### Szkodliwe komórki?

***Anglicy ostrzegają***

Już niedługo telefony komórkowe sprzedawane w Wielkiej Brytanii będą wyposażone w specjalną ulotkę zawierającą ostrzeżenie o... potencjalnej szkodliwości telefonów dla zdrowia. Według części naukowców młodzi fanatycy komórek są narażeni na zaniki pamięci i trudności ze snem, inni straszą użytkowników zachorowaniem na raka, a pozostali twierdzą, że te wszystkie okropności nie są niczym potwierdzone.

### Bank bez oddziałów

***W 100% wirtualny***

27 listopada uruchomiono pierwszy w Polsce, w 100% wirtualny bank, mBank. W przeciwieństwie do swoich konkurentów, nie posiada on ani jednego typowego oddziału, gdzie można przyjść i załatwić sprawy. Wszystkie transakcje dokonywane są poprzez Internet lub telefon, a za otwarcie rachunku i jego prowadzenie nie pobierane są żadne opłaty! Klienci banku otrzymują karty płatnicze Visa Electron. Niestety, do momentu wejścia w życie ustawy o podpisach elektronicznych niektóre operacje wymagają podpisu właściciela na formularzu otrzymywanym pocztą...

# LISTY

*Witajcie świątecznie!*

*Mimo powiększenia działu listy, Wasza korespondencja znowu przestaje się mieścić w CLICKU! Z jednej strony to dobrze, ale z drugiej martwi nas, że niedługo nasze pismo będzie składało się tylko z samych listów...*

## SIEDEM ŻYCZEŃ

**Kupuję wasze pismo od drugiego numeru i sądzę, że jest najlepsze na rynku. Mam jednak parę uwag. Po pierwsze: wyrzućcie dział o komórkach! Marnotrawicie tylko cenne strony! Po drugie: moglibyście ogłosić konkurs na najlepszą stronę WWW. Po trzecie: zmniejszcie dział porad mówiący, jak przejść grę, a zamiast tego dawajcie więcej kodów. Po czwarte: więcej Internetu! Po piąte: szata graficzna pisma jest cool. Po szóste: nie dołączajcie płyty CD. Kto chce, to kupuje CLICK! extra, a kto nie, to nie. Po siódme: przydałoby się, abyście wydrukowali ten list.**

**Sebek**

Dział o telefonii komórkowej bardzo rzadko gości w CLICKU!, jednak nie pozbędziemy się go całkowicie – sporo osób jest zainteresowanych tą tematyką. W jednym z najbliższych numerów ogłosimy konkurs na najlepszą stronę, bądź cierpliwy! Na temat działu Tips & Trix już nic nie będziemy mówić – po prostu nie dogodzimy wszystkim. Internet jest obecny w każdym numerze, ostatnio nawet wprowadziliśmy Nowości Internetowe. Szata graficzna – dziękujemy, dziękujemy (dość tych pochwał, bo znowu nie zapędzimy grafików do pracy przez tydzień).

## TERRORYSTA Z IRC'A

**Piszę do was, ponieważ chciałem się dowiedzieć, czy jest możliwość spalenia monitora i procesora innemu użytkownikowi przez Internet? Spotkałem na IRC'u kogoś, kto mi zagroził, że spali mój monitor przez Internet.**
**Czy to jest możliwe? Jeśli tak, to przyślijcie mi jakiś program zabezpieczający (albo umieśćcie go na CD w CLICK! extra).**

**Kamil Karaś**

Wbrew pozorom bardzo trudno jest uszkodzić komputer (pomijając np. rzucanie nim o podłogę). Ktoś wrogo nastawiony może wysłać ci wirusa e-mailem (warto więc używać oprogramowania antywirusowego). Pobierając programy z Sieci, możesz również przez przypadek zainstalować u siebie tzw. konia trojańskiego – programik, który pozwoli (gdy jesteś w Sieci) przejąć kontrolę nad twoim PC. Pamiętaj więc, aby nigdy nie ściągać plików z podejrzanych miejsc! Również sam mIRC posiada luki w zabezpieczeniach, tak więc ktoś dobrze znający się na komputerach może zrobić ci złośliwy kawał (przy okazji, dziwne, iż twój prześladowca posunął się do aż tak morderczych gróźb...).
Najlepszą metodą zabezpieczenia się przed atakami z Sieci jest po prostu czujność i zdrowy rozsądek. Wszystkie programy zabezpieczające mają to do siebie, że po pewnym czasie stają się nieskuteczne...




## PLIKI MP3 ORAZ GRY NA PSX

**(...) Super, że w numerze 22 napisaliście coś o MP3, lecz dobrze by było, gdybyście regularnie pisali o nowościach i nowych stronach z MP3 do ściągnięcia.**
**Dajcie więcej testów gier na PSX-a. Niektórzy posiadają tylko PC, ale lubią wiedzieć coś na temat gier na szaraka!!!**

**Mike**

Większość plików MP3 dostępnych w Sieci to pirackie kopie utworów znanych wykonawców itp. Nie możemy podawać adresów stron z taką zawartością, gdyż byłoby to najzwyklejszym popieraniem piractwa. Staramy się dawać tyle gier, ile tylko uda nam się wydobyć od dystrybutorów w Polsce.

## JAK WYGLĄDA REDAKCJA CLICK!?

**Chciałabym wiedzieć, jak wyglądacie i po ile (mniej więcej) macie lat... Pozdrowienia od wiernej fanki!**

**Ola Kobyłecka**

Nasze zdjęcia mogliście podziwiać w jednym z pierwszych numerów CLICK! Również w reportażach ze spotkań z czytelnikami (Żnin, salon Extrapole) widać było część redakcji... Co do naszego wieku, to zdradzimy tylko, że razem mamy 150 lat (nie licząc naszych autorów). A wygląd? No cóż, całkiem normalni (nie śmiać się!), młodzi ludzie...

## DUŻO PYTAŃ...

**Na początku chciałbym pozdrowić całą redakcję. Mam do was kilka pytań. Czy można przesyłać odpowiedzi konkursowe na kartkach z zeszytu w jednej kopercie? Czy wszystkie urzędy pocztowe wiedzą o prenumeracie? Czy będą konkursy dla prenumeratorów CLICKA! i czy będzie można zamówić wasz kalendarz? Mam nadzieję, że wszystkie numery będą takie jak nr 22. Dobrze, że dział „Listy" został powiększony (...).**

**Zak2**

*Czy już kupiłeś Kalendarz CLICK! 2001?*

Odpowiedzi konkursowe można przysyłać na wszystkim, co się zmieści do koperty. Tylko nie zapomnij o kuponach konkursowych! Wszystkie urzędy pocztowe wiedzą o prenumeracie, natomiast jak na razie nie mamy zamiaru nagradzać prenumeratorów CLICKA! Kalendarz jest dostępny w sprzedaży w kioskach i salonach prasowych, nie powinieneś mieć problemów z jego kupnem.

## CHĘTNA DO KORESPONDENCJI!

**Cześć! Chciałabym korespondować z innymi fanami CLICKA! i gier komputerowych. Mój adres to: olakob@poczta.fm. Przysyłajcie listy o sobie, o swoich zainteresowaniach itp.**

**Ola**

Spełniamy prośbę Oli, podajemy jej adres e-mail. Przypominamy, że redakcja nie odpowiada za skutki komputerowych znajomości...

## ZAJADŁY MIŁOŚNIK M&A

**(...) Niech Mateusz ze Stalowej Woli uważa, co mówi o Mandze i Anime. Jeśli nie zna się na tym, niech zamknie dziób (czy co on tam ma)! Plakat Son Goku i Bulmy jest cudny. Będę się do niego modlił. Czy moglibyście dać jeszcze jeden? Może taki z Radimem i Vegetą? Pisaliście o Pokemon Stadium, Snap i Pinball, a gdzie artykuł o wersji czerwonej i niebieskiej?**

**Radim**

Nie tak ostro! Nie wszystkim musi się podobać Manga i Anime! (Ajć! Oj... Krupik, zostaw mnie...) CLICK! jest dla wszystkich czytelników i każdy ma prawo wypowiadać się na temat jego zawartości. A o Pokemonie czerwonym i niebieskim pisaliśmy w nr 19...

## SZPANERR OFERUJE POMOC

**Jako wasz czytelnik oferuję wam pomoc. Wszystkie e-maile z prośbami o kody przesyłajcie na mój adres. Obiecuję, że bede wysyłał kody do czytelników, którzy o nie proszą. Mój adres: szpanerr@inetia.pl**

**Szpanerr**

Proszę bardzo, sam tego chciałeś... Uwaga czytelnicy! Prosimy, abyście nie zamęczyli biednego Szpanerra!

## TAJEMNICA PRENUMERATY...

**Mam do was jedno pytanie. Jak zamówić prenumeratę CLICKA!? Pójść na pocztę i powiedzieć „Chcę zamówić prenumeratę CLICK! na I kwartał 2001 r."? I oni będą wszystko wiedzieli? Przecież w innych gazetach są kwitki, z którymi trzeba iść na pocztę, a u was nic takiego nie było!**

**DAWA z Poznania**

Dokładnie tak – idziesz i mówisz, o co ci chodzi. A kuponu nie było, bo prenumeratę organizuje sama poczta, a nie my. I to cała tajemnica...

## OCENIAĆ FRAJDĘ CZY NIE?

**Moim zdaniem (i moich kolegów) nie macie prawa oceniać Frajdy. Przecież niektórzy lubią strzelanki, inni wyścigi! W mojej klasie jeden kolega uwielbia strzelaniny, a ja ich nienawidzę! Podejrzewam, że wasi redaktorzy też ma-**

## Jak oceniamy gry?

**Specjalnie na Wasze życzenie publikujemy opis naszej tabelki z ocenami gier**

*Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:*

- PC — *niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
- PSX — *opisujemy wersję dla tej platformy*
- N64 — *już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
- N64 — *wkrótce wersja dla...*

*Wersja językowa gry: angielska, a może polska?*

*Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku*

*Tytuł i rodzaj gry*

*Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy*

*Najważniejsze zalety i wady gry*

*Krótkie podsumowanie recenzji*

*Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen*

*Ocena końcowa*

PC | PSX | N64 | DC | PL / A

**Clicker's Revenge 4**
Super Akcja

10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 6

\+ Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!

– Bardzo łatwo uzależnia, jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera

Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick — **5+**

ją podzielone zdania na ten temat. Przecież redaktor, który lubi gry strategiczne, jak dostanie strzelaninę, to da frajdę na 2 lub 1. A to wpłynie na ocenę gry!
PS. Kupowałem już kilka pism, jednak tylko CLICK! przypadł mi do gustu.

**Digtal**

Zgadzamy się z tobą, że różni ludzie lubią różne rodzaje gier. Dlatego też nasi autorzy specjalizują się w określonych gatunkach gier. Dzięki temu dostają do recenzji tylko takie gry, o których mogą się obiektywnie wypowiedzieć. Dlatego też nie jest możliwe, żeby w CLICKU! np. strategia dostała niższą ocenę jedynie dlatego, że autor woli strzelaniny.

### DAJCIE SPOKÓJ REDAKCJI!

**Krew mnie zalewa, gdy czytam listy w Waszym piśmie. Mówiliście, że publikujecie tylko te najciekawsze... To ja się pytam: czy według was te banały są ciekawe? (...) Naprawdę nie wiem, po co było zwiększać dział „Listy"... chyba po to, żeby usłyszeć kolejne „zróbcie to, zróbcie tamto" (...) Wiem, że to nie wasza wina, dlatego apeluję do czytelników... LUDZIE, OPANUJCIE SIĘ! (...) Redakcja wie, co robić! Wasze opinie są niezbędne, ale powinniście wziąć pod uwagę zainteresowania innych czytelników(...) Przepraszam, że Was tak ostro potraktowałem, ale chciałem być po prostu szczery...**

**Digtal**

Jak już wiele razy pisaliśmy, każdy list traktujemy równie poważnie – nawet, jeśli ktoś setny raz prosi o to samo.

## LIST MIESIĄCA

**Chyba nic nie da, jak was poproszę o powiększeniu działu Tipsy (zmniejszając poradniki), więc nie proszę (choć bardzo bym chciał). Chciałem was poinformować, że odnosicie wielki międzyczasowy sukces. Już tłumaczę: zbieram wasze pismo od 2 numeru, a ponieważ jestem kolekcjonerem, starałem się zdobyć nr1 i okazało się, że parę osób tak przypadkiem miało go do odsprzedania, ale po cenie 2 (a nawet 3) razy większej, niż ta z kiosku. Postanowiłem kupić ten numer mimo wszystko, tylko że potrzebowałem trochę czasu na uzbieranie gotówki. Gdy ją uzbierałem okazało się, że pismo sprzedano za jeszcze więcej innej osobie. Byłem załamany, że nie udało mi się, ale poczułem, że nie kupuję tandety, że są osoby takie jak ja, które dałyby dużo, aby mieć wszystko związane z CLICKIEM!**

**Kaniec**

Dziękujemy za pochwały, jednak pozostawimy je bez komentarza. Przy okazji – gratulujemy wygranej! Do standardowej nagrody dodajemy też extra jeden z nielicznych pierwszych numerów naszego pisma!

**CLICK! AKCJA!**
Najciekawsze listy zostaną nagrodzone prezentami od CLICKA! i firmy IM GROUP. Za dwa tygodnie możecie wygrać: czapkę, kubek i okulary. Piszcie do nas na adres redakcji!


## CLICK! redakcja

**Dyrektor wydawniczy:**
Jerzy Szulwic

**Koncepcja wydawnicza:**
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

**Redaguje zespół:** Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz

**Graficy:** Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

**Konsultacja i współpraca:** Krzysztof Adamczyk, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Malwina Kalinowska, Marcin Kułakowski, Michał Studniarek, Przemysław Szynkora, Michał Zacharzewski

**Adres do korespondencji:**
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA, tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

**Sekretariat redakcji:**
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

**Dział reklamy:**
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Lidia Bednarz, Agata Przonek, Beata Hentosz tel. (0-22) 517 02 58

**Druk:** Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie





**ISSN 1509-0558**

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY


### PRENUMERATA

Wszelkich informacji na temat prenumeraty udzielają urzędy pocztowe oraz doręczyciele.

Przedpłaty przyjmowane są w następujących terminach:
na II kwartał 2001 – do 25 lutego 2001
na III kwartał 2001 – do 25 maja 2001
na IV kwartał 2001 – do 25 sierpnia 2001

### ARCHIWALNE KODY I PORADNIKI

Osobom zamawiającym kserokopie kodów oraz poradników z archiwalnych numerów CLICK! przypominamy o przysyłaniu kopert zwrotnych wraz z odpowiednim znaczkiem. Nie wysyłamy więcej, jak 10 stron w kopercie A4! Warunkiem otrzymania kserokopii jest przysłanie do redakcji poniższego kuponu naklejonego na kopercie:

**archiwalia CLICK!**

# Wielki konkurs

## CLICK! AKCJA!

W konkursie świątecznym CLICKA! możecie wygrać mnóstwo wspaniałych nagród. Rozlosujemy je wśród osób, które do końca stycznia 2001 r. przyślą na adres redakcji rysunki przedstawiające „Moje święta z Clickiem". Prace prosimy nadsyłać w kopertach z dopiskiem KONKURS ŚWIĄTECZNY CLICKA!




*Karta graficzna GeForce 2 MX, karta dźwiękowa SoundBlaster Live i GamePad Cobra 2 ufundowane przez firmę Creative*




*Modem Pentagram Predator oraz Skaner Plustek OpticPro U12B ufundowane przez firmę Multimedia Vision*




*Dwa zestawy klocków LEGO ufundowane przez firmę LEGO*



## KUPON KONKURSOWY

**Warunkiem wzięcia udziału w losowaniu jest wypełnienie poniższej mini-ankiety!**

**1. Twój wiek:**
❒ do 10 lat ❒ 10-14 lat ❒ 14-18 lat
❒ 18-20 lat ❒ powyżej 21 lat

**2. CLICKA! kupujesz w:**
❒ kiosku ❒ supermarkecie
❒ sklepie ❒ gdzie indziej

**3. Twój numer CLICK! czytasz:**
❒ sam ❒ z rodzeństwem
❒ z kolegami ❒ z rodzicami

**4. Który z numerów podobał ci się** najbardziej i dlaczego?

..............................................................

..............................................................

**5. Co sądzisz o kalendarzu CLICK!?**
❒ świetny ❒ może być ❒ słaby
❒ fatalny ❒ a co to jest?

**6. Jak ci się podoba ten numer CLICK!**
❒ jest super ❒ jest OK ❒ może być
❒ kiepski ❒ najgorszy

**7. Które artykuły w tym numerze podobały ci się najbardziej? (maksymalnie 3 tytuły)**

..............................................................

..............................................................

..............................................................

**8. Twój idealny CLICK! powinien być:**
❒ dwutygodnikiem 64 strony
❒ dwutygodnikiem, 64 strony, z płytą CD
❒ miesięcznikiem, 64 strony, z płytą CD
❒ miesięcznikiem, 88 stron
❒ miesięcznikiem, 88 stron z płytą CD

*Imię*..............................................
*Nazwisko*......................................
*Adres*............................................
..............................................................
*Telefon kontaktowy*.........................



CARTOON NETWORK

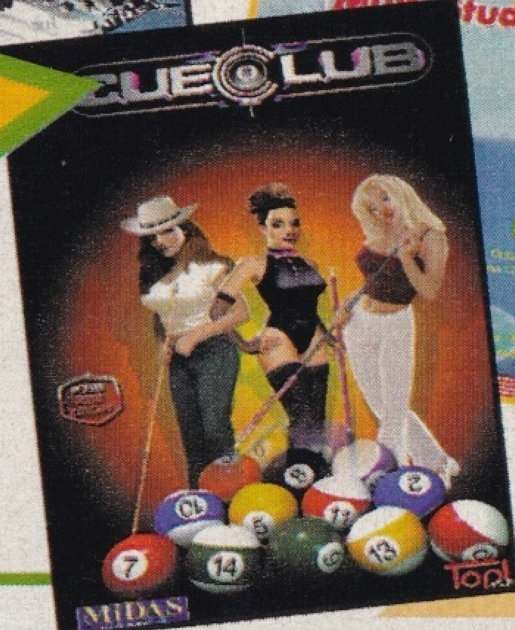
- 2 mówiące zegarki Johny Bravo
- 3 plecaki „Cow & Chicken"
- 5 zegarków z serialu "Atomówki"
- 5 Pudełek śniadaniowych Scoobie Doo
- 3 maskotki „Cow & Chicken"

Jak wyobrażam sobie święta Bożego Narodzenia u Flinstonów – to temat konkursu rysunkowego CARTOON NETWORK. Rysunki prosimy przesyłać na adres redakcji do końca stycznia 2001 r. w kopertach z napisem KONKURS CARTOON NETWORK

# CLICK! na Święta





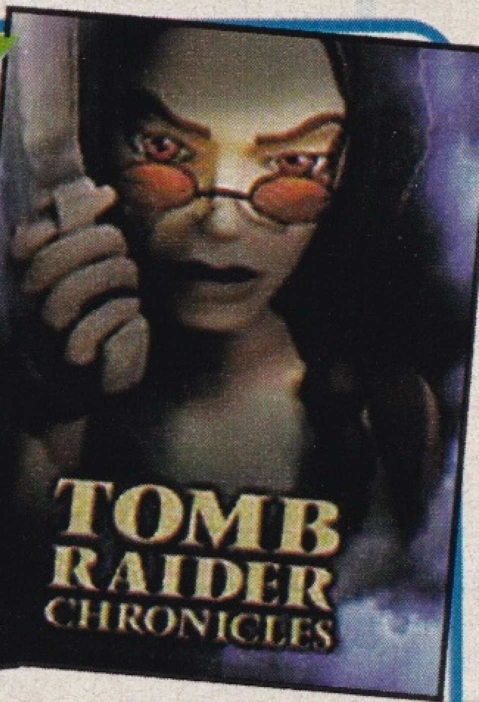



20

⑤ gier The Moon Project
⑤ gier Enemy Engaged
⑤ gier CueClub
⑤ programów MP3 ufundowane przez Topware








15

IM GROUP

⑤ gier TR: Chronicles
⑤ gier Championship Manager 00/01
⑤ gier Timeline
ufundowanych przez IM Group




15

10 szt. „Internet" Wydawnictwa Pascal oraz „Internet: Krok po kroku" wydany przez Wirtualną Polskę

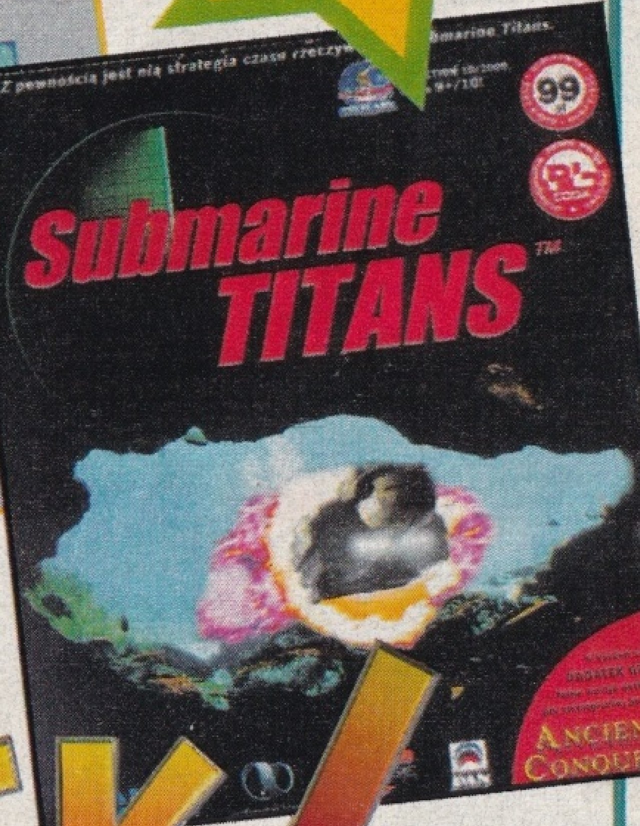



Gry ufundowane przez firmy Play It, Microsoft, LEM, CD Projekt oraz IM Group




Windows ME ufundowane przez firmę Microsoft






155

Gry i programy ufundował CLICK!




Kasety wideo z DragonBall




Zabawki z Pokemonami ufundowane przez firmę Hasbro




Świąteczne gadżety filmowe od dystrybutorów UIP-ITI oraz SPI International (Uwaga! Polarki i koszulki Grinch małe rozmiary: 128 cm)

## Wielcy wygrani z Click! 23

- ***Top 20***
  Adam Gajewski z Radomska
- ***Konsola Pikachu***
  Arek Richert z Wejherowa
- ***CSF 2***
  Mirosław Szałkowski z Gliwic
- ***Close Combat 5***
  Mariusz Stawikowski z Kurczewa
- ***Figurka MGS***
  Tomasz Rydzewski z Węgrowa
- ***Red Alert 2***
  Przemek Patej z Wrocławia
- ***Rune***
  Maciej Król ze Świecia
- ***Spawn***
  Paweł Forczek z Piwnicznej
- ***Earthworm Jim***
  Mariusz Noga z Łagowa Lub.
- ***Spyro2***
  Łukasz Biel z Rybnika
- ***Gra karciana Pokemon***
  Paweł Moskal z Kolbuszowa
- ***4x4 evolution***
  Grzegorz Lech z Rzepina
- ***Asterix i Obelix***
  Dariusz Piecuch z Gorlic, Patryk Kurkiewicz z Radziejowa, Marcin Świder z Nowego Miasta, Andrzej Reszka z Działdowa
- ***Sanity Aiken's Artifacts***
  Jarek Świć z Łodzi
- ***Internet***
  Jakub Franas z Poznania, Damian Laszczyk z Myszkowa, Krzysztof Ślęzak z Wrzosowa, Norbert Skoczek z Warszawy, Łukasz Matuszka z Warszawy
- ***Tom & Jerry***
  Zdzisław Piękoś z Gródek, Michał Pawłowski z Gdyni, Maciej Wacławik z Rudy Śl.
- ***Dune 2000***
  Paweł Kosicki z Poznania, Marcin Skorobohaty z Kłodzka
- ***Harry Potter***
  Rafał Pysz z Przemyśla, Paweł Baster z Żorów, Marzena Deska z Warszawy
- ***Warhammer***
  Rafał Fundakowski z Brzostek
- ***Straszny film***
  Mariusz Piwnicki z Kutna, Łukasz Sobótka z Katowic, Adrian Wasilewski z Oświęcimia, Paweł Ociesa z Pionek, Michał Lewandowski z Łęczycy, Dominik Magdziarek z Kazimierza Wlkp., Dawid Piorun z Łowicza, Rafał Żurek z Borzęcina, Michał Siemieniuk z Ostrołęki, Anna Forczek z Piwnicznej.

W konkursie CLICK! i firmy CODA (z Click! 22) gry ***Submarine Titans*** wygrali: Łukasz Alama z Warszawy, Błażej Kapciuch z Wrocławia, Jarek Dula z Tomaszowa Maz., Andrzej Sajewicz z Czeremchy, Tomasz Sawka z Drawska Pom., Wojtek Żurański z Pokrzydowa, Mateusz Gilecki z Czechowic-Dziedzic, Mariusz Dygant z Czechowic-Dziedzic, Mateusz Maczuga z Jasła i Daniel Sodkiewicz z Wrocławia.

# CLICKERS 25

DO LUFTU Z TAKIMI ŚWIĘTAMI

JUŻ SIĘ W TYM WSZYSTKIM GUBIĘ. TE ROZPIESZCZONE BACHORY NIE CHCĄ NIC INNEGO, JAK TYLKO TE KOMPUTERY, PROCESORY, INTERNETY...

A GDZIE SIĘ PODZIAŁ DUCH ŚWIĄT, TRADYCJA OBDAROWYWANIA PREZENTAMI-NIESPODZIANKAMI

POSTANOWIŁEM!! JEŚLI PIERWSZE NAPOTKANE DZIECKO POPROSI MNIE O COŚ ZWIĄZANEGO Z KOMPUTERAMI, NA ZAWSZE KONIEC Z PREZENTAMI OD ŚWIĘTEGO MIKOŁAJA!!

POWIEDZ MI CHŁOPCZE, CO CHCIAŁBYŚ DOSTAĆ W PREZENCIE OD ŚWIĘTEGO MIKOŁAJA?

NIECH NO SIĘ CHWILKĘ ZASTANOWIĘ, TO MOŻE...

...ROOOWER GÓRSKI, NOWĄ CZAAAPKĘ, ZESTAW MODELI DO SKLEJANIA...







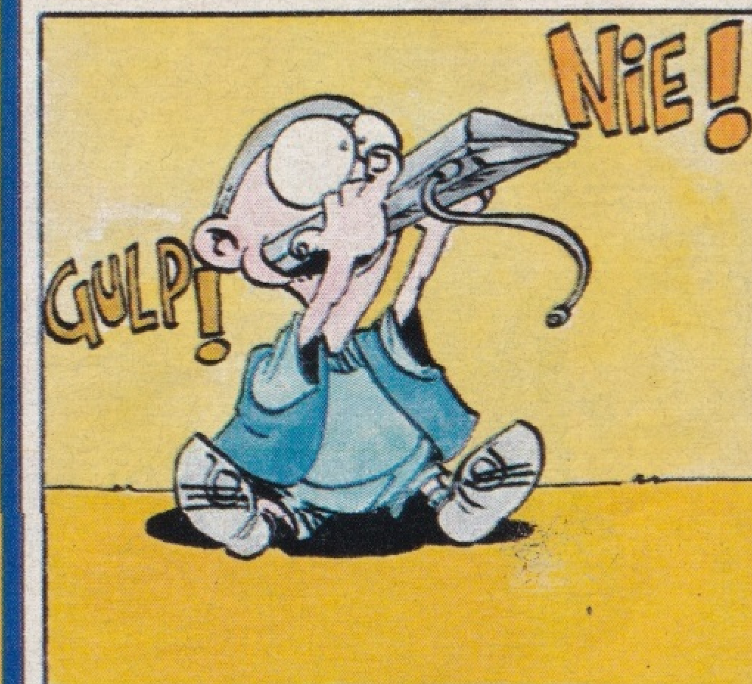
specjalnie dla Was

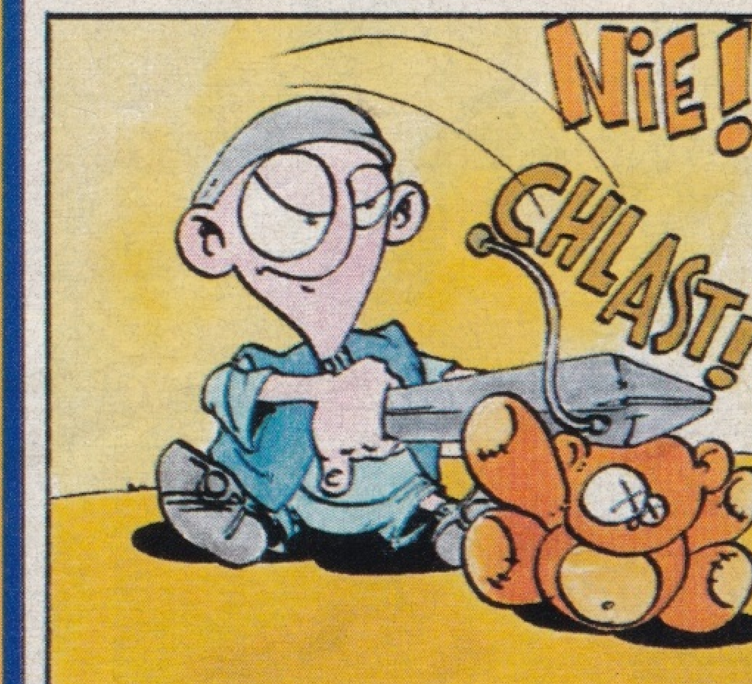
## CLICKERS junior





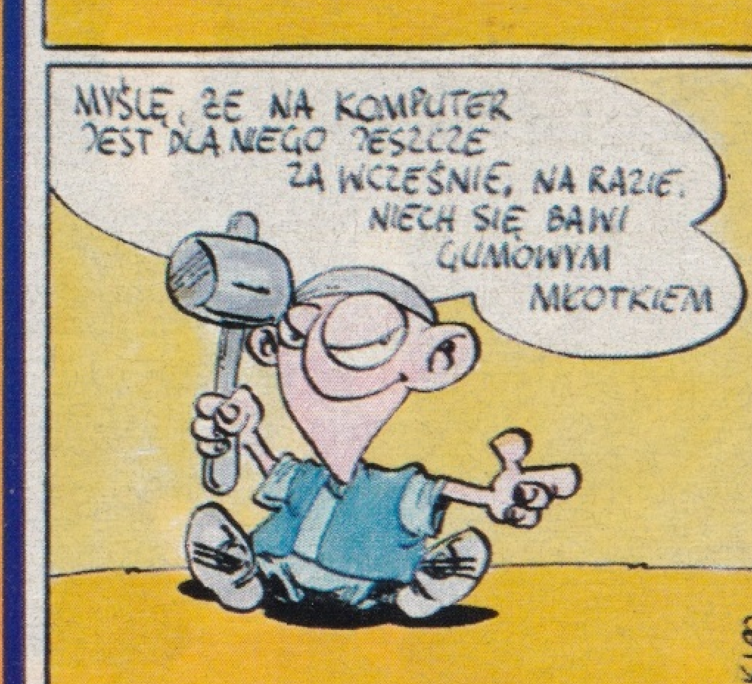











KOMIKS * KOMIKS * KOMIKS * KOMIKS * KOMIKS * KOMIKS

**OSTATECZNA BITWA MIĘDZY SIŁAMI DOBRA I ZŁA ROZPOCZĘŁA SIĘ !**

**PO KTÓREJ STRONIE ZAMIERZASZ STANĄĆ ?**

# KINGDOM UNDER FIRE

**2CD**



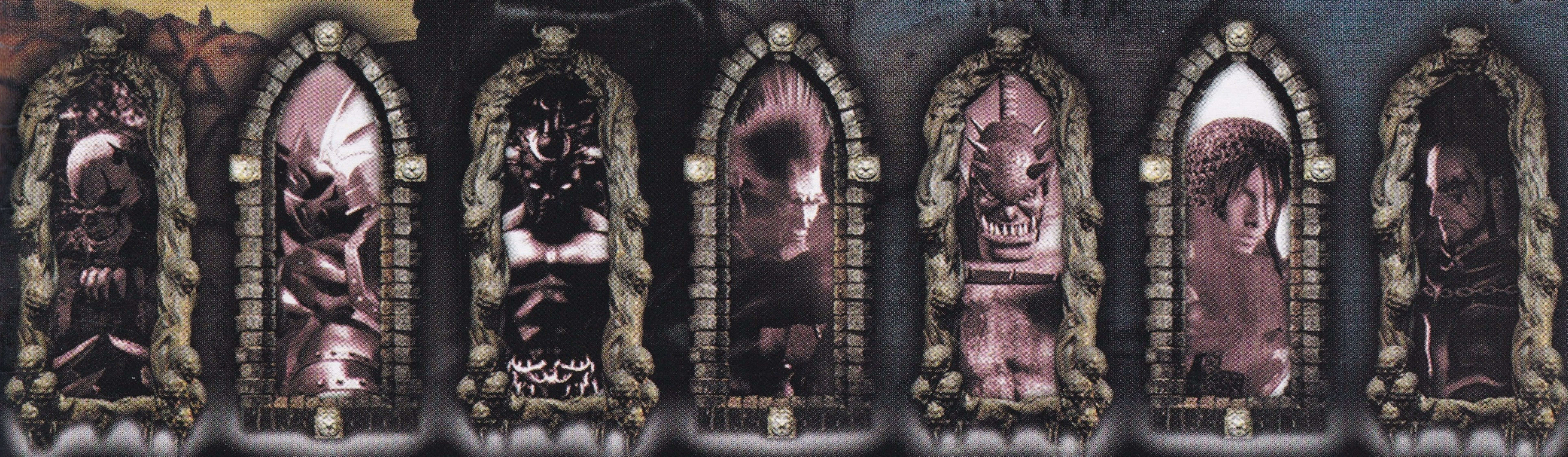
DOBRA CENA 79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Na Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy. Rasa Światła (ludzie i elfy) toczyła ciężkie boje z Rasą Ciemności (orki i ogry) o panowanie nad kontynentem. Wojna jednak nie była nigdy tak zaciekła jak teraz. Z dnia na dzień armie Rasy Ciemności zaczęły przybierać na sile...

Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek skupiając się wyłącznie na taktyce i strategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG. Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wyśmienite połączenie strategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry.





Więcej informacji o grze: ***http://kuf.cdprojekt.com***

**Sklepy z grami polecane przez CD Projekt:** Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;

**Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00



PHANTAGRAM www.phantagram.com

*Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce*

**CDPROJEKT**
**www.cdprojekt.com**

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA**
**ZAMÓW JUŻ DZIŚ**
**(0-22) 519 69 69**
**www.wirtualny.com**